

decembrie 2004 Nr. 51/ anul V

www.pcgames.ro

PC ~~4~~ Games

99.500 lei



2 Poster
CD-uri dublu

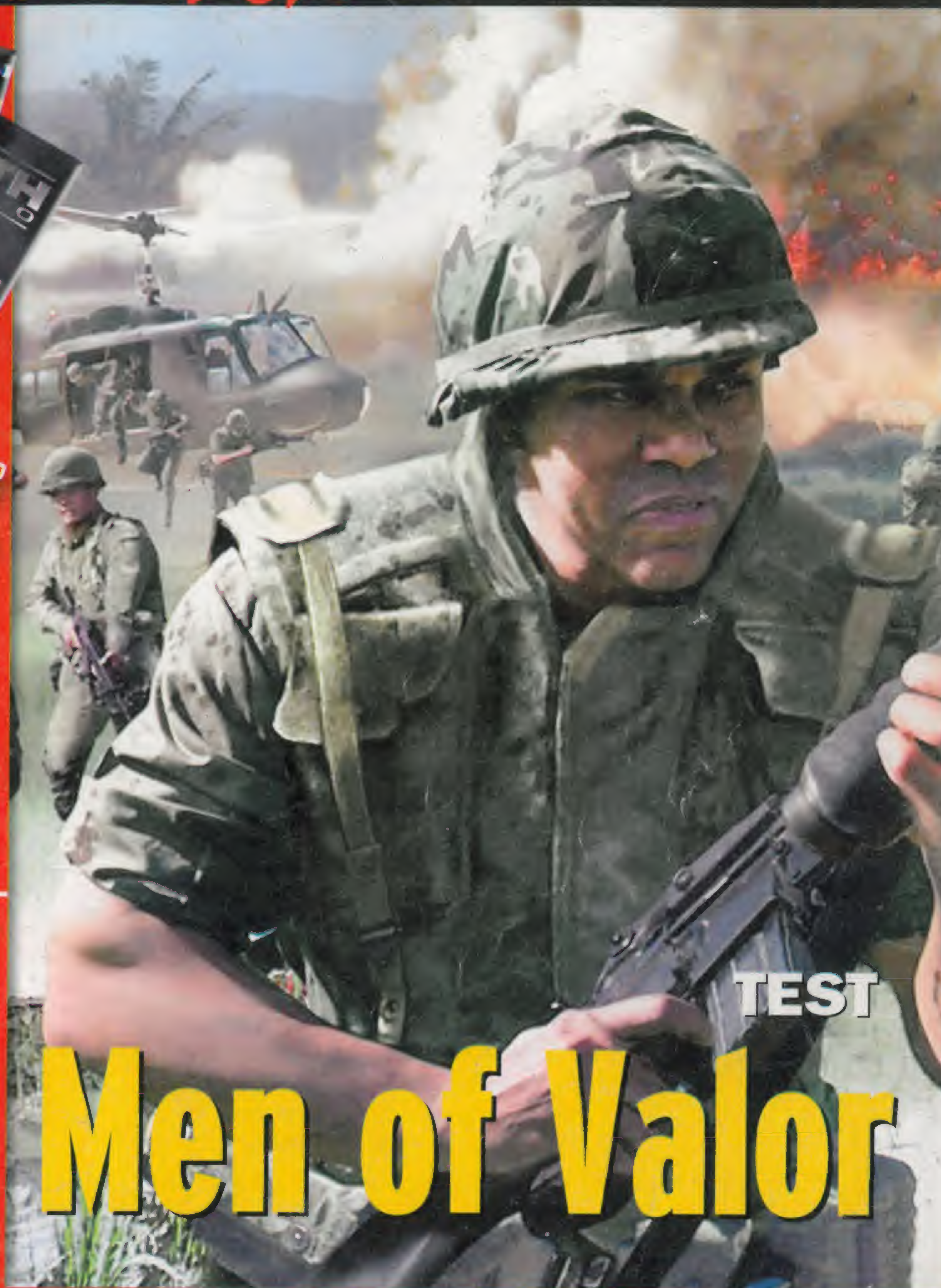
SUPER DEMOS

NFS Underground 2

Kult: Heretic Kingdoms

Myst 4: Revelation

CS: Source



TEST

Men of Valor

SPECIAL



WORLD OF WARCRAFT

AVANPREMIERĂ

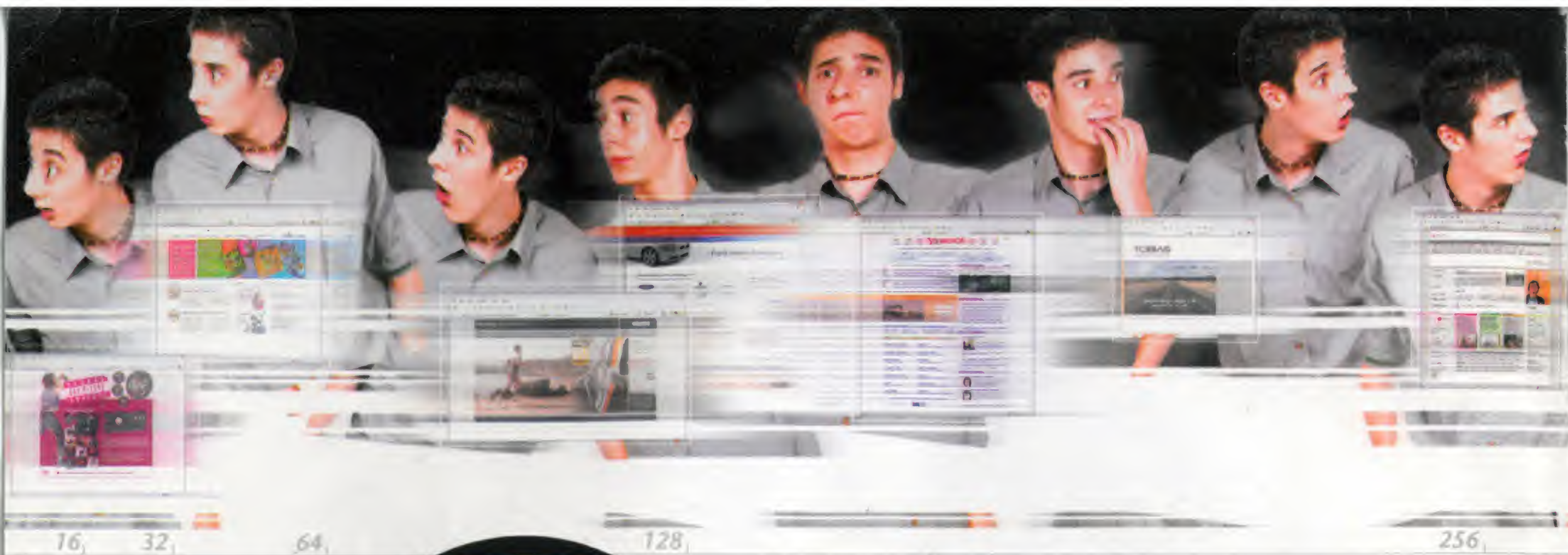


S.W.A.T. 4

TEST



MYST 4: REVELATION



Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îți spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.



100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

• București: 021/301.08.78 021/301.08.76 021/301.08.71 031/401.08.78 031/401.08.76 031/401.08.71	• Oradea: 0259/44.72.52 0259/44.72.46 0359/40.04.00 • Arad: 0257/22.82.02 0257/22.83.02	• Iași: 0232/26.00.88 0332/40.50.00 • Sibiu: 0269/21.01.12 • Tg. Mureș: 0265/21.12.05	• Timișoara: 0256/49.91.91 0356/40.02.00 • Constanța: 0241/63.99.29 0241/55.41.01 • Vaslui: 0235/31.49.70	• Craiova: 0251/41.65.79 0351/40.32.00 • Satu Mare: 0261/71.21.60 0361/40.04.02
---	---	--	---	--

Frați români, frați români! Dacă v-ați pornit să faceți jocuri 3D, încetați orice activitate pentru că s-ar putea să scoateți bani din buzunar și să ajungeți la o minunăție de sapă de lemn..., ce-i drept, tot 3D! Ce ți-e și cu lumea asta: ca și cum industria jocurilor video PC nu ar avea atâtea probleme pe cap, colac peste pupăză, după destrăbălările de Halloween a cam încolțit groaza în sânul marilor publisheri din cauza unei situații care cere rezolvare imediată. Pare-se că toate FPS-urile, începând de la primul **Doom** până la iminentul **Half-life 2** ar fi în afara legii. De unde a pornit totul? Cabinetul de avocatură McKool Smith, cu sediul în Texas, nu are petrol dar are brevete! Oamenii s-au gândit ce cool ar fi să citeze în judecată o duzină de publisheri pentru o presupusă violare a unui brevet cu numărul 4.734.690 pe care-l posedă din 1988, intitulat Method and Apparatus for Spherical Planning. Zis și făcut! Dacă m-am dumirit eu, brevetul se referă la vizualizarea de imagini tridimensionale pe un monitor.

Da, da, ați citit bine. Imagini 3D pe monitor... vă amintește ceva? Între cei intrați în ilegalitate se numără Electronic Arts, Take 2, Ubisoft, Activision, Atari, THQ, VU Games, Sega, Square Enix, Tecmo, LucasArts și Namco (niște necunoscuți ce mai!) și cu siguranță lista se va îmbogăți. Ei, dar avocații de la McKool Smith par să nu fi auzit de conceptul matematic de quaternion descoperit în 1843 de William Rowan și utilizat până în zilele noastre în diferite sectoare industriale, altele decât cel al jocurilor video. Un individ căruia i-a sărit țandăra după citirea atentă a brevetului precizează că asta înseamnă să vrei să brevetezi „matricele după ce ai creat o librărie de obiecte C++, care-ți permit să faci calculul matricial”. Nici eu nu am înțeles mare lucru dar cred că este ca și cum ai vrea să brevetezi mușchiulețul de porc la grătar, pentru că ai așezat o halcă din nobila carne pe grătarul din fundul grădinii!

Dacă ați primit ca și mine această veste cu un hohot de râs sănătos, ar fi bine să știți că în America multă lume

consideră subiectul foarte serios și nu sunt puțini cei care admit că există posibilitatea ca acest caz să se încheie în fața tribunalului. Se sperie până și gândul la numărul de zerouri pe care le-ar conține suma revendicată de cabinetul McKool Smith pentru daune! Până una-alta, nici un comentariu din partea nimănu. Povestea asta cu brevetele are ceva putred în ea, oricare ar fi deznodământul ei. Vă las acum, pentru că trebuie să ajung repede acasă și să brevetez „Gordon Bleu” în calitate de fan declarat **Half-Life** ce mă aflu și în calitate de fan declarat **Half-Life** enervat de schimonoseala pe nume **Blue Shift** ce mă țin; simt că pot scoate o brevetare de milioane de pe urma acestei parfumate simbioze...

CIPRIAN COROIANU
redactor-șef

cipri@pcgames.ro



Men of Valor



Leisure Suit Larry: MCL



PC vs. Console



Actualități

Editorial.....	3
News.....	6
Silent Hunter III	14
Special: World of Warcraft	30



Steam: Counter Strike: Source	34
-------------------------------------	----

Avanpremiere

The Elder Scrolls IV: Oblivion	18
The Stalin Subway	22
S.W.A.T. 4	24
Bioshock.....	26
Pathologic	28

Teste



Jocul lunii:	
Myst IV: Revelation	38

Action

Men of Valor	44
Mortyr 2.....	47

Strategy

Nexus: The Jupiter Incident	48
Knights of Honor	52
Medieval Lords.....	54

Adventure

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude.....	56
Obscure	59
Kult: Heretic Kingdoms	60

Sports

Pacific Fighters.....	62
FIFA 2005.....	64
Football Manager 2005.....	66
Tiger Woods 2005	68
Tony Hawk`s Underground 2.....	70

MOD Zone

The Darkest Day.....	72
----------------------	----

Hardware

Actualități	12
Intel Alderwood	80
DVD Writtere	84

Console

PC vs. Console	74
Forgotten Realms: Demon Stone	76
Burnout III: Takedown	78

Fun

Metale grele	86
Film	87

Service

Poșta Redacției	88
Impressum	90

Concurs

Logitech	17
Poz(n)a Lunii	89

Tehnologii Tendințe Tentatii

TEB

CELE MAI DURE
TESTE COMPARATIVE

CEA MAI CITITĂ
REVISTĂ DE
GADGETURI
DIN LUME



+ CELE MAI SIGURE
EVALUĂRI
HI-FI CHOICE

DOSARELE HIFI

CD-ROM

51 decembrie/2004

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

CD 1

DEMOS

NFS Underground 2
The Omega Syndrome
Wanted: A Wild Western Adventure

DRIVERS

DirectX v9c
Ati Catalyst 4.10 for win 2k/XP
Ati Catalyst 4.10 for win 9x/Me
VIA Hyperion 4in1 4.51 for win 2k/XP
Nvidia Forceware TNT2-Geforce for win 2k/XP
Nvidia Forceware TNT2-Geforce for win 9x/Me
VIA Hyperion 4in1 4.43 for win 9x/Me

PATCHES

Shade patch v1.01
UT 2004 v3.270

TOOLS

ACE Megacodec Pack v6 PRO
WinAmp 505

QuickTime v.6.5.2

Download Accelerator Plus

CD 2

DEMOS

Kult: Heretic Kingdoms
Myst IV: Revelation

SPECIALS

Blitzkrieg Ostfront MOD
Call of Duty mappack
Halo.map
Meqon Tech Demo

VIDEOS

The Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Bay
Pariah.
Shark Tale
Stronghold 2

NFS Underground 2

CD+DVD



Stiu că foarte mulți dintre voi așteaptă cu înfrigurare să își testeze abilitățile de șofer cel puțin în planul realității virtuale. NFSU2 promite o grafică de senzație, mașini puternice și arătoase, un mediu înconjurător interactiv și foarte multă adrenalină. Amatorii de aventuri pe patru roți vor fi încântați de acest demo, la fel cum am fost și eu.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1800 MHz, 256 MB RAM
Suport 3D: Da

Kult: Heretic Kingdoms

CD+DVD



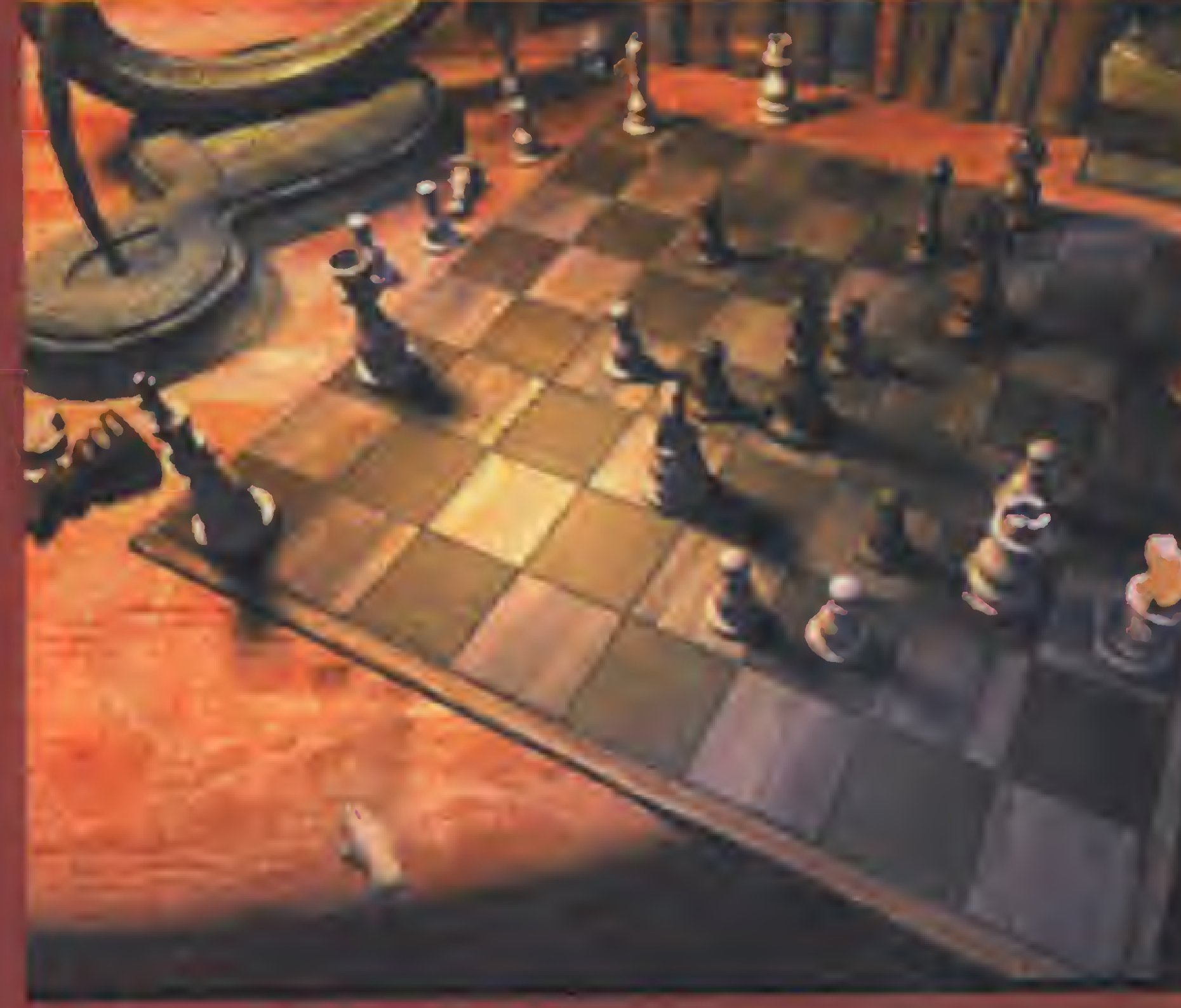
Universul Hack and Slash este pentru cei mai mulți tineri din ziua de astăzi singura metodă de a face față jucătorilor de RPG hardcore. Kult este ceva diferit de tot ceea ce am întâlnit până acum, mai ales în ceea ce privește povestea, de o complexitate dură și de o factură filosofică. Pe lângă story, există o grămadă de elemente ce îl fac un titlu bun.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1100 MHz, 256 MB RAM
Suport 3D: Da

Myst IV: Revelation

CD+DVD



Stilul adventure a început, în urmă cu câțiva ani, să cunoască o popularizare din ce în ce mai slabă în rândul jucătorilor, singurii care au rămas fideli genului fiind, evident, "bătrânii" jucători care au crescut cu titluri precum Monkey Island. Myst 4 ne dovedește, totuși, că adventure-ul nu este mort ci, din potrivă, revine în forță.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1000 MHz, 256 MB RAM
Suport 3D: Da

DVD-ROM

51 decembrie/2004

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



MEN OF VALOR

Ceea ce pornea inițial pentru mine cu categorisirea directă de "încă un joc despre război, încă o tacticizare extremă, încă un american care salvează lumea singur cu pușca pe spinare", a ajuns, cu timpul, să îmi demonstreze că poate exista factorul "fun" și în acest gen de jocuri. **Men of Valor** este un titlu despre spiritul de echipă, despre colaborare, despre mulți vietnamezi care trebuie măcelăriți, în fine, este un titlu de acțiune!

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1400 MHz,
256 MB RAM
Suport 3D : Da



DEMOS

Evil Genius
Kult: Heretic Kingdoms
Medieval Lords
Myst IV: Revelation
The Omega Syndrome
Scrapland
Football Manager 2005
MapleStory MMORPG
Men of Valor
NFS Underground
Prince of Persia: Warrior Within
Wanted: A Wild Western Adventure

DRIVERS

Ati Catalyst 4.7 for win 9x/Me
Ati Catalyst 4.9 for win 2k/XP
DirectX v9c
Nvidia Forceware TNT2-Geforce for win 9x/Me
Nvidia Forceware TNT2-Geforce for win 2k/XP
VIA Hyperion 4in1 4.51

PATCHES

Shade patch v1.01
UT 2004 v3.270

SPECIALS

Baldurs Gate 2: The Darkest Day MOD
Blitzkrieg Ostfront MOD
Call of Duty mappack
Dungeon Siege MOD
Half Life Firearms 2.7
Halo map
Meqon Tech Demo
Neverwinter Nights Community Expansion Pack
Real GTA 3 MOD
UT 2004 ece bonuspack 1

TOOLS

ACE Megacodec Pack v6 PRO
QuickTime v.6.5.2
RadLight SE 3.03
RivaTuner 2.0 RC 15.2
VirtualDub v.1.5.10
XviD v.1.0.2

VIDEOS

Battlefield_2
Counter-Strike_Source
Creature Conflict - The Clan Wars
Earth2160
Grand Theft Auto - San Andreas
Pariah.
Shark Tale
Stronghold 2
Team America
The Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Bay
World of Warcraft intro



MAPLE STORY

Se pare că am devenit un dependent al MMO-urilor, iar asta nu din cauza unui Everquest sau a unui WoW. Jocul de față este un anime cu grafică de Super Mario, în care purtăm bătălii pe viață și pe moarte cu ciuperci bolunde, melci sau alte creaturi domestice. Să nu uit de porci....

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 700 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D : Da



OPINIE
ERDEI JACINTTăvăleală
de o jumătate
de viață

Concurenții lui **Doom III**, celelalte două „cele mai așteptate shootere” numai nu pot să apară fără scandaluri. La **Half-Life 2** am avut deja parte de destule astfel de evenimente neplăcute, dar se pare că lanțul nu s-a rupt încă. La puțin timp după anunțarea diferitelor distribuții (dintre care cea mai scumpă va costa peste 80 de dolari!!!) a sosit vestea bombă: cei care au de gând să savureze noul joc al celor de la Valve vor trebui în mod obligatoriu să dispună de conexiune la Internet. Și nu, nu mă refer la multiplayer, ci la întregul joc! După instalare, domnișorul Gordon va trebui neapărat să intre pe Internet ca să se activeze, altfel jocul nu va porni. Frumos nu-i așa? Nu a fost precizat (deși se bănuiește) a cui a fost ideea aceasta de protecție inedită. Nici nu contează cine e de vină, Valve sau Vivendi: crackerii sigur vor trece și de această protecție (exact ca în cazul lui **Counter Strike 1.6 Source**), iar sărmanul om care a cumpărat cinstit jocul, dar nu are conexiune, va sta și se va uita siderat la cutia jocului. Și anunțurile tulburătoare nu se termină aici. Recent, au apărut niște declarații pe Internet care relateau cât de multe idei noi au producătorii și cât de bine va fi celor care folosesc Source, că ei le vor putea descărca gratuit. Ba mai mult, aceste idei vor fi implementate doar dacă un anumit număr (astronomic) de persoane se vor hotărî să folosească Steam-ul. Cred că nu prea a existat utilitar în istorie care să fie înjurat mai mult decât Steam-ul, dar de acum încolo sigur el va conduce topul. Pentru că se ivește o întrebare cât se poate de logică: dacă într-adevăr producătorii sunt atât de plini de idei, de ce au așteptat până acum? De ce nu au înfăptuit aceste proiecte în timpul perioadei de dezvoltare? Pentru că atunci strategia de marketing n-ar mai fi la fel de eficientă. Și pentru ca toamna aceasta să se încheie și mai frumos, **S.T.A.L.K.E.R.** a fost amânat și mai mult.

jacint@pcgames.ro

STALKER amânat din nou

Pe lângă faptul că nu s-a mai auzit absolut nimic despre Beta-testul multiplayer al lui **STALKER**, pe care mulți dintre noi îl așteptam cu ardoare, acum ceva timp ucrainenii de la GSC Game World ne-au anunțat senini ca cerul vara ca si-au permis să amâne predarea celui mai ambicios proiect al lor către publisher-ul THQ, până în luna mai 2005, pentru a avea timp să... blah blah blah. Au dat publicității niște imagini noi, pentru a ne clăti ochii și a ne curge un pic balele, dar cam atât. Păcat.



Universul Eve Online crește



CCP, producătorul jocului **Eve Online** a anunțat lansarea unui add-on gratuit, pe numele său **Exodus**. Acesta va încorpora numeroase inovații, gameplay features noi, îmbunătățirea

funcționalității generale a jocului, a performanței, precum și modificări la capitolul interfață. Pentru prima dată, jucătorii vor avea la dispoziție un manual detaliat care să îi ajute în înțelegerea tainelor jocului, pe când jucătorii casuali vor beneficia de noile Deadspace Complexes, zone masive în care se vor putea aduna și alia cu alți playeri, pentru a duce bătălii epice împreună cu NPC-urile. Toate acestea promit o creștere a ratingului acestui joc, care se bucură din ce în ce mai mult de atenția consumatorilor de MMO-uri.

Everquest 2 a semnat pactul cu Rusia

Akella a anunțat semnarea unui contract de distribuție cu Ubisoft, promițând că va aduce mult așteptatul MMORPG pe plaiurile mioritice siberiene și caucaziene la scurt timp de la lansarea oficială a acestuia. **Everquest II** este, după cum bine se știe, un univers paralel imens, al cărui prequel a avut un succes enorm la publicul din toată lumea. Producătorii ne promit o grafică spectaculoasă, noi standarde în ceea ce privește realismul, precum și o grămadă de creaturi (vreo 160) care vor încerca să ne facă zile fripte. Mii de obiecte noi, sute de magii și o aventură nelimitată practic de vreun inconvenient ne așteaptă... 10 rase, 48 de clase, 100 de nivele, apartamente proprii, case, gilde, ce



mai, o lume întreagă transpusă pe calculator. Numai să ne țină sistemele...

Sucesul lui Guild Wars

De curând a avut loc primul World Preview al jocului **Guild Wars**, găzduit, se pare, de ArenaNet și NCsoft. Rezultatele arată că nu mai puțin de 400.000 de oameni, reprezentând mai mult de 140 de țări, au participat la evenimentul ce s-a desfășurat între 28 și 31 octombrie. Datorită acestui succes enorm (care vine probabil și datorită faptului că acest preview a fost gratuit), ArenaNet a decis să ofere jucătorilor noi șanse de a testa și de a ajuta la finalizarea acestui produs. Aceste evenimente exclusive vor avea loc în primul weekend al fiecărei luni, fiind deschis și jucătorilor europeni, jucători care vor avea acces la ele prin



intermediul promo-ului făcut în colaborare cu cele mai mari reviste de jocuri din Europa. Fiecare Beta Weekend va oferi

un conținut diferit al jocului și cât mai multe provocări pentru jucătorii însetați de MMO-uri.

www.guildwars.com

Green Solutions cumpără Idea Studios

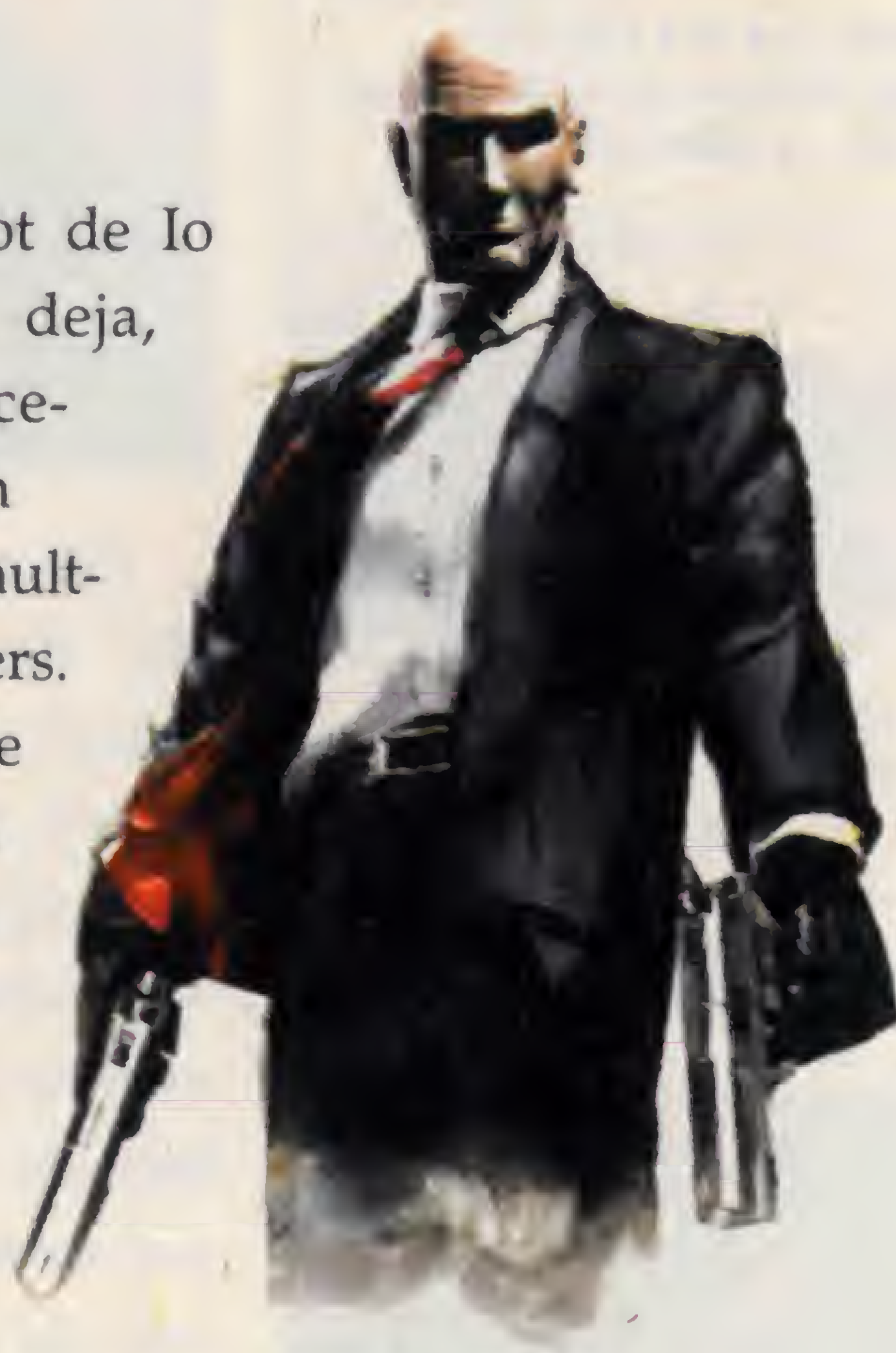
Firma Green Solutions a reușit, anterior, să mai dea lovitura pe piață, cumpărând Data Design Interactive și Artworld. Acum ea reușește și achiziționarea lui Idea Studios, o "rămurică" CGI care își are birourile europene în Coventry, precum și un studio de animații de succes în Bangalore, India. Data Design a avut câteva probleme legate de promptitudinea unora dintre proiectele sale, astfel că Idea Studios s-a dovedit a

fi o investiție mai mult decât productivă și responsabilă, mai ales datorită faptului că producția celor de la Data Design se extinde anul acesta la nu mai puțin de 21 de produse, firma devenind astfel numărul unu în UK în ceea ce privește industria jocurilor. Datorită faptului că simt nevoia unui flux constant și sigur de grafică și animație, Idea Studios se dovedește a fi numai bună de pus la jug.

Hitman lovește din nou

Binecunoscuta companie Eidos a anunțat, prin intermediul unui recent comunicat de presă, că lucrează cu sârg și din greu la un nou joc din titrata serie **Hitman**. **Blood Money** promite să aducă ceva îmbunătățiri la capitolele grafică și gameplay, prin folosirea unui nou engine, Glacier și prin ajustarea AI-ului. De asemenea, producătorii au subliniat faptul că viitorul **Hitman** va beneficia de o poveste captivantă, mult mai mult stealth pentru maniacii de "ascuns în spatele dulapului și strangulat cu curea", pe scurt, Eidos spune că acest joc va fi cel mai bun și mai bun din serie. **Hitman Blood Money** va fi produs, după

cum era de așteptat, tot de Io Interactive (care este, deja, proprietatea Eidos), aceeași firmă care lansa, în urmă cu ceva timp, mult-lăudatul Freedom Fighters. Plotul este unul destul de bine încheiat pentru a putea fi dezvoltat cum trebuie: atunci când colegii săi de breaslă încep să fie vânați și asasinați unul câte unul, anti-eroul 47 devine următoarea țintă și este nevoit să o ia pe cont propriu și să descopere cine și de ce îi dorește moartea. Ei bine, toate bune și frumoase, **Blood Money** se anunță deja un succes pentru



impătimitii genului, nu mai rămâne decât ca producătorii să se țină de cuvânt și să nu o dea în bară.

www.hitman.com

Doom 3 expansion

Companiile id Software și Activision, în colaborare cu studioul Nerve Software, și-au anunțat azi prodigioasele planuri macabre de amplificare a terorii gamerilor de pretutindeni, printr-un viitor expansion intitulat **Doom 3: Resurrection of Evil**. În primul și-n primul rând, dați-mi voie să notez revenirea mult-iubitului "double-barreled shotgun" (hahaha, abia aștept un multiplayer să-mi ciuruiesc colegii de suferință) în arsenalul acestui add-on, alături de lărgirea suportului multiplayer pentru maximum opt jucători, hărți noi și, desigur, o continuare a scenariului single-player. Predictibil, clasic și aproape neinteresant. Producătorii au anunțat o dată de lansare undeva, prin primul trimestru în 2005.

Sega întârzie Immortal Cities

Sega Europe a anunțat de curând că viitorul lor titlu de strategie real-time (și 3D pe deasupra), **Immortal Cities: Children of The Nile** va fi amânat pentru a se putea oferi un suport mult mai puternic jocului. Producătorii au menționat că o lansare de succes a jocului este extrem de importantă pentru ei. Se pare că Sega consideră că **Immortal Cities** merită o mai multă atenție, atât din partea fanilor, cât și a comunităților de specialiști în domeniu, așadar mutarea lansării undeva prin primul trimestru al anului 2005 a fost un lucru necesar. Pentru a nu supăra prea mult fanii, producătorii promit că jocul va fi un adevărat succes, cu elemente nemai-întâlnite în celelalte RTS-uri de pe piață. Rămâne de văzut. Jocul trebuie să apară (versiunea în engleză, evident), pe data de 4 februarie 2005.

PSI Ops vine pe PC

Jocul third person al celor de la Midway va fi curând portat și pe PC (doamne, not again, încă o portare...), iar publisherul Zoo Digital a rezolvat deja problemele de distribuție pentru UK. Jocul este o mixtură între stealth action și shooter, și pornește de la premisa că mintea umană poate fi cea mai devastatoare armă (hence și titlul jocului). Armele tradiționale se amestecă cu cele psihice, iar jucătorul va trebui să se infiltreze în taberele inamice pentru a rade, cu aplomb, cam tot ce îi iese în cale. Vom putea muta obiecte, blah blah, toată gama de elemente ce trebuie să existe într-un stealth shooter. Cu toate acestea, cu **Hitman Blood Money** pe punctul de a apărea pe PC, mă îndoiesc că **PSI Ops** va avea un succes răsunător.

Topul cititorilor PC-Games

Ca să știi ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

(Relic/THQ)

CU SIGURANȚĂ ORCII AIA NENOROCIȚI! I-au răpit pe Ștokky și încearcă să le ceară o răscumpărare frumușică personajelor manga de prin universul Final Fantasy! Cât de bine le va ieși pasența, rămâne să vedem în episodul viitor.

2



ROME: TOTAL WAR

(Creative Assembly/Activision)

CÂND REVISTA este gata, nenea Cipri se pune cu burta pe tastatură și cucerește Dacia, în speranța că Deceneu nu a ars încă vile.

3

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

(Gray Matter/Activision)

JACINT SE BUCURĂ în liniște de o seară liniștită în compania sistemului său, împărțind cu aplomb și zel gloanțe în stânga și în dreapta.



4



TRIBES: VENGEANCE

(Irrational Games/Vivendi)

RĂZBUNAREEE! strigă Paul, înnebunit de furie, după ce inamicii au venit încetșor și i-au furat steagul PCR de pe perete.

5

CODENAME: PANZERS

(StormRegion/CDV)

CIPRIAN ÎȘI DEMONSTREAZĂ spiritul de tactician aproape în fiecare zi, conducând panzerule nemțești spre o victorie binemeritată.



6



DOOM 3

(id Software/Activision)

ȘTOKKY S-A SĂTURAT de poveștile de speriat copii, așa că a trecut la treburile mai serioase. Nu înțeleg de ce aleargă atât, cu mâinile în cap...

7

GROUND CONTROL II

(Massive Entertainment/Vivendi)

PALADINUL JACINT a greșit jocul și a apărut pe câmpul de luptă cu un two handed sword în loc de un blaster cannon. Eh, ce să faci...



8



UNREAL TOURNAMENT 2004

(Epic Games/Atari)

CA DE OBICEI, Paul a confundat buchetul de flori pentru profesori cu un Flak Cannon, drept pentru care trebuie să-și ceară scuze.

9

FULL SPECTRUM WARRIOR

(Pandemic/THQ)

DIN NOU, AMERICANII s-au apucat să salveze lumea, fără a ști de cine o mai salvează de data aceasta. Începe să devină un obicei prost.



10



SILENT HILL 4

(Konami/Konami)

DEH, SPERIETORILE DE CIORI și-au format partid politic și vor să candideze la funcții înalte în parlament... Succes...

Brothers in Arms II



Amânarea shooter-ului tactic **Brothers in Arms** (până în Q1 2005) nu pare să-i fi oprit pe cei de la Gearbox să se apuce deja de dezvoltarea preliminară a unui sequel, conform afirmației tranșante "We're working on the sequel" - făcută de colonelul John Antal ("sfetnicul" echipei producătoare) pentru site-ul CVG. Totodată, don' colonel a mai adăugat că intenția lor este aceea de a recrea întreaga

campanie a plutonului din **BiA**, pe parcursul celui de-al Doilea Război Mondial, următorul pas logic fiind Operațiunea Market Garden sau poate chiar Bătălia de la Bulge, redată și de recentul **CoD: United Offensive**. Mi se pare mie sau moda asta de a lansa sequel după sequel poate fi o armă cu două tăișuri?

www.brothersinarmsgame.com/

Halo 2 vs. Half Life 2



De curând, arhicunoscutul site de gaming Gamespy a lansat o competiție oarecum bizară, și anume un head-to-head între **Halo 2** și **Half Life 2**. Toți userii au fost invitați să își exprime votul într-un pol, debaterile au continuat aprinse și pe forumuri, iar rezultatele au fost, pe lângă surprinzătoare, și interesant de urmărit. Astfel, **Half Life 2** luase la început un avans considerabil, lucru absolut normal după părerea mea, fiind cel mai așteptat titlu PC și creditat de mulți drept cel mai

bun joc al tuturor timpurilor. Cu toate acestea, după puțin timp, datorită unui aflux tot mai mare de membri și fani care au decis să voteze, **Halo 2** a luat un avânt frate cu MIG-ul și s-a instalat confortabil în frunte. Interesant. Și mai interesantă este însă reacțiile diverșilor fanatici în ale joacelor, care și-au etalat motivațiile mai mult sau mai puțin documentate pe forumul Game Spy... Merită de urmărit ce se va întâmpla.

www.gamespy.com

Most Wanted

Cele mai așteptate jocuri

Poziția actuală	Tendința	Titlul jocului Genul	Publisher Producător	Termen
1	2	▲ Prince of Persia: Warrior Within (Action)	Ubisoft/Ubisoft	decembrie 2004
2	7	▲ LOTR: Battle for Middle Earth (RTS)	Electronic Arts/EA LA	Decembrie 2004
3	3	- GTA: San Andreas (Action)	Take2/Rockstar Games	30 septembrie 2005
4	14	▲ Elder Scrolls IV: Oblivion (RPG)	Ubisoft/Bethesda Softworks	necunoscut
5	10	▲ Medal of Honor: Pacific Assault (FPS)	Electronic Arts/EA LA	noiembrie 2004
6	6	- Gothic 3 (RPG)	Necunoscut/Pirannha Bytes	cândva în 2005
7	4	▼ STALKER: Shadow of Chernobyl (FPS)	THQ/GSCGameWorld	trim. I 2005
8	11	▲ Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (Tactical Shooter)	Ubisoft/Ubisoft	trim. IV 2004
9	9	- Quake IV (FPS)	Activision/Raven Software	trim. IV 2005
10	19	▲ Armies of Exigo (RTS)	Electronic Arts/Black Hole Games	decembrie 2004
11	15	▲ Driv3r (Action)	Atari/Reflections	trim. IV 2004
12	12	- Brothers in Arms (Tactical Shooter)	Ubisoft/Gearbox Software	trim. IV 2004
13	22	▲ BloodRayne 2 (Action)	Majesco/Terminal Reality	trim. I 2005
14	16	▲ Star Wars: KotOR II - The Sith Lords (RPG)	Activision/Obsidian	februarie 2005
15	nou	nou Sid Meier's Pirates! (Strategie)	Firaxis/Atari	decembrie 2004
16	nou	nou Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Action-Adventure)	Starbreeze Studios/Vivendi	Decembrie 2004
17	17	- Advent Rising (Action)	Majesco/GlyphX Games	trim. I 2005
18	18	- Civilization 4 (TBS)	Atari/Firaxis	trim. I 2005
19	24	▲ Star Wars: Republic Commando (Action)	Activision/Lucas Arts	25 februarie 2005
20	nou	nou Psychotoxic: Gateway to Hell (FPS)	Nuclear Vision/necunoscut	Martie 2005
21	nou	nou Goldenland (RPG)	Burut Software/necunoscut	necunoscut
22	nou	nou Battlefield 2 (Action)	Digital Illusions/Electronic Arts	Necunoscut
23	nou	nou Lord of the Rings: Middle-earth Online (MMORPG)	Turbine Entertainment/Vivendi	necunoscut
24	nou	nou Enclave II (Action-adventure)	Starbreeze Studios/necunoscut	necunoscut
25	25	- Blitzkrieg 2 (RTS)	necunoscut/Nival Interactive	trim. II 2005
26	26	- Playboy: The Mansion (Adventure)	Ubisoft/Cyberlore Studios	martie 2005
27	27	- Drake of the 99 Dragons (Action)	Vivendi/Idol FX	necunoscut
28	28	- Empire Earth 2 (RTS)	Vivendi Universal/Mad Doc Software	trimestru II 2005
29	29	- Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth (Action-adventure)	necunoscut/Headfirst Productions	februarie 2005
30	nou	nou The Settlers: Heritage of The Kings (Strategie)	Blue Byte/Ubisoft	Martie 2005
31	31	- X2: The Return (RTS)	Deep Silver/Egooft	februarie 2005
32	32	- The Roots (Action)	Cenega/Tannhauser Gate	februarie 2005
33	33	- Dragonshard (RTS)	Atari/Liquid Entertainment	primăvara 2005
34	34	- Earth 2160 (RTS)	Deep Silver/Reality Pump Studios	martie 2005
35	35	- Fallout 3 (RPG)	Ubisoft/Bethesda Softworks	necunoscut
36	36	- Dungeons & Dragons Online (MMORPG)	Atari/Turbine Entertainment	necunoscut
37	37	- Heroes of Might and Magic V (TBS)	Ubisoft/Ubisoft	necunoscut
38	38	- The Bard's Tale (RPG)	Vivendi Universalis/InXile entertainment	necunoscut
39	39	- The Movies (Simulator economic)	Activision/Lionhead Studios	Martie 2005
40	40	- Runaway 2 (Adventure)	necunoscut/Pendulo Studios	necunoscut
41	41	- Paraworld (Strategie)	necunoscut/Sunflower	necunoscut
42	42	- Lord of the Creatures (Strategie)	necunoscut/Arvirago	necunoscut
43	43	- Pariah (FPS)	HIP Interactive/Digital Extremes	necunoscut
44	nou	nou Sacred Underworld (CRPG)	Ascaron/KOCH Media	Martie 2005
45	45	- StarCraft Ghost (Action)	Vivendi Universal/Blizzard	necunoscut
46	46	- Neverwinter Nights 2 (RPG)	Atari/Obsidian Entertainment	cândva în 2006
47	47	- Return to Castle Wolfenstein 2 (FPS)	Activision/ID Software	neamunat
48	48	- Black & White 2 (Strategie)	Electronic Arts/Lionhead Studios	trim. I 2005
49	49	- Dungeon Siege 2 (CRPG)	Microsoft/GAS Powered Games	trim. I 2005
50	50	- Duke Nukem Forever (FPS sau OZN)	Take 2/3D Realms	"When it's done!"

Top 3 Most Wanted



1
PRINCE OF PERSIA: THE WARRIOR WITHIN
Datorită faptului că a apărut la apariția lui a fost amânată, jocul celor de la UbiSoft a preluat conducerea.



2
LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH
Nenumărați fani ai capodoperei lui Tolkien așteaptă cu sufletul la gură să se scufunde în acest promițător RTS.



3
GTA SAN ANDREAS
Jocul celor de la Rockstar e de neclintit. Hoțul de mașini, și luna aceasta, și-a acaparat locul trei.

Top Redactor

Paul



1
HEROES V
Bătrâna serie TBS care a adunat de-a lungul timpului zeci, poate chiar sute de mii de fani din toate colțurile lumii are nevoie de o continuare de succes.



2
NEVERWINTER NIGHTS 2
Odată intrat în universul Forgotten Realms, este foarte greu să mai scapi. Bioware ne-a demonstrat asta de-a lungul timpului.



3
DUKE NUKEM FOREVER
Nebunia asta de joc mă ține pironit în fața site-urilor de news de ceva ani buni. De-ar apărea odată, să nu mor prost.

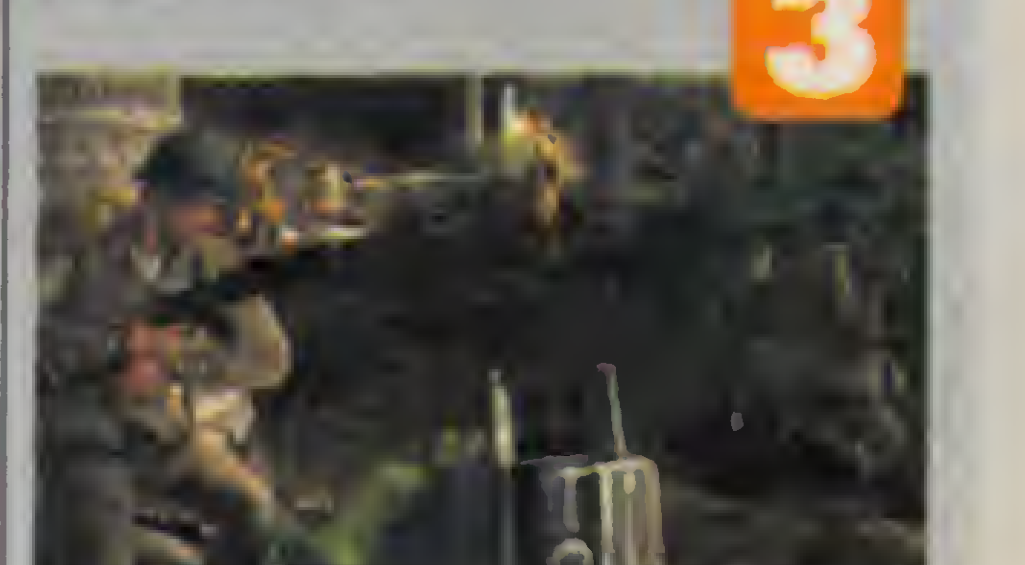
Top cititori



1
LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH
Așteptăm cu răsuflarea tăiată apariția jocului care ne așterne în față o bucată din istoria Middle Earth-ului.



2
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Chiar dacă încă nu se știu prea multe și s-au văzut doar câteva screenshot-uri, noul joc al celor de la Bethesda a cucerit inimile jucătorilor.



3
MOH: PACIFIC ASSAULT
În pofida faptului că este amânat și rămasă add-on-ul celor de la Electronic Arts se bucură de o nemaipomenită popularitate.

Erori critice în QuickTime

Dintre cele mai populare playere media în cazul lui QuickTime și RealPlayer au fost descoperite niște erori critice care permit hackerilor să preia controlul asupra unui calculator. Aceste erori afectează doar utilizatorii care folosesc versiunea pentru Windows a acestor programe. Apple a publicat recent un patch care rezolvă această problemă începând cu versiunea 6.5.2. Versiunile RealPlayer afectate de aceste erori sunt RealPlayer 10, RealOne Player 1 și 2.

Un nou procesor Intel pentru gameri

Intel va lansa de curând o noua platformă, pusă în mișcare de noul procesor Pentium 4 Extreme Edition tactat la 3,46 GHz, cu un cache Level 3 de 2 megabiți, care suportă tehnologia Hyper-Threading. De asemenea noua platformă dispune de un bus de sistem de viteză mai mare, susținut de cipset-ul 925XE Express. Noul bus de sistem, tactat la 1066 MHz, este conceput pentru îmbunătățirea imaginii 3D a jocurilor și pentru redarea conținutului video cu o mai mare precizie. În afară de versiunea OEM, Intel va publica și ediții boxed. Pentru 1 000 unități, procesorul Pentium 4 la 3,46 GHz are prețul de 999 USD.

Parteneriat între Google și Microsoft

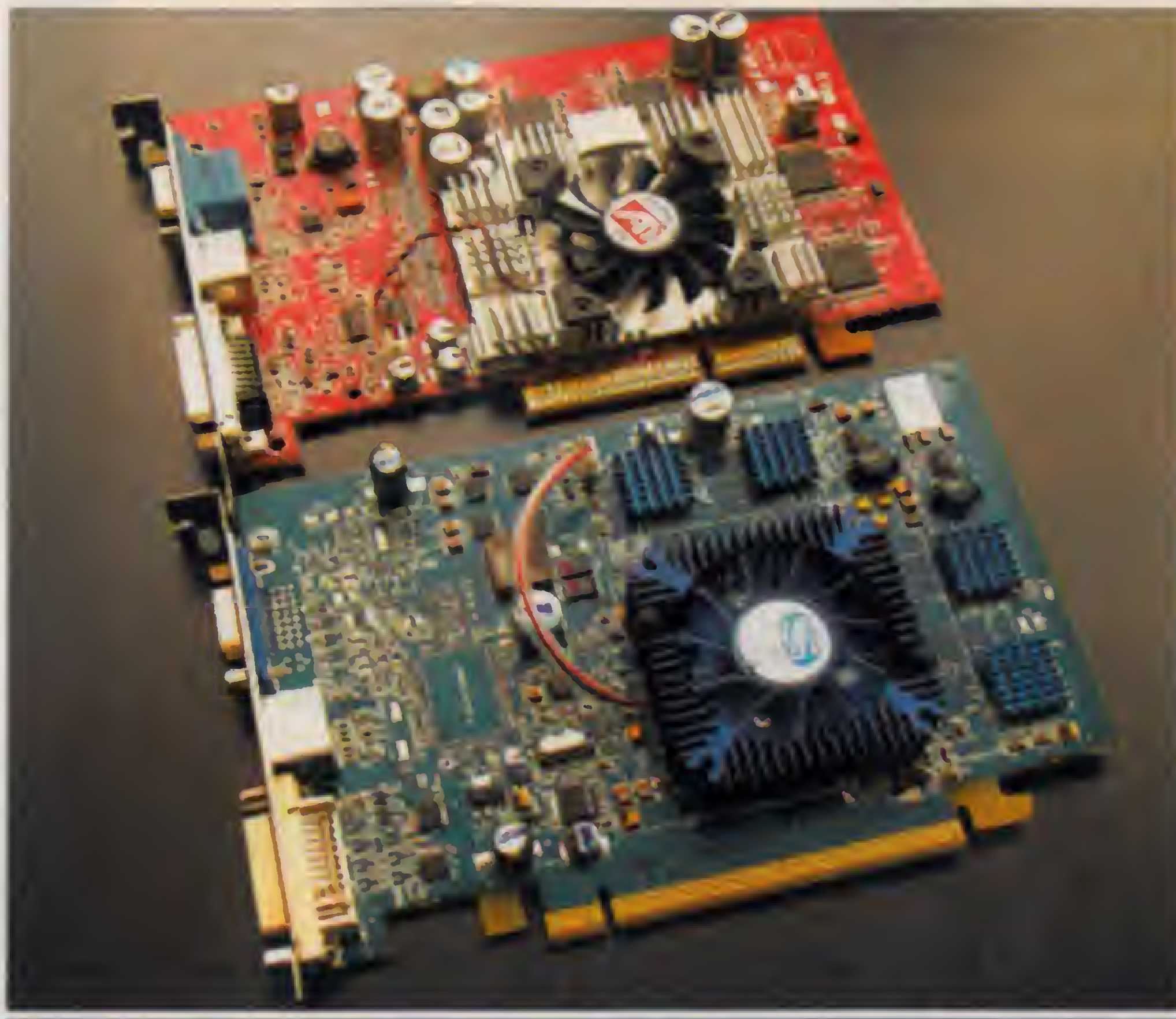
Microsoft a găsit în persoana lui Google un nou aliat (neașteptat) pentru promovarea sistemului de operare Windows XP. În timp, cei din conducerea Microsoft încearcă să elaboreze o strategie prin care motorul de căutare MSN să poată surclasa Google, recent producătorul lui Windows a publicat un utilitar care, folosind motorul Google, facilitează căutarea de materiale și descărcarea acestora de pe site-ul www.microsoft.com. Deskbar-ul Google și-a găsit loc și în pachetul de aplicații Microsoft Partner Pack.

ATI a depășit NVIDIA cu 17%

Conform unui sondaj realizat de cei de la X-bit Labs, aproximativ 56% din totalul utilizatorilor PC dețin plăci grafice fabricate de firma canadiană. Plăcile grafice aparținând colosului nVidia dețin doar 39% din piață. Cei de la X-bit Labs susțin că succesul plăcilor ATI se datorează performanțelor uimitoare a gamelor RADEON 9800 și RADEON X800. Acest procentaj reprezintă însă și un pas înapoi, deoarece anul trecut, ATI a fost desemnat drept cel mai bun designer de procesoare grafice de 81% din vizitatorii site-ului X-bit Labs. Scăderea este explicată de specialiștii de la X-bit Labs prin rezultatele mai bune obținute de nVidia în benchmark-urile lui Doom III.

Sapphire Hybrid - noi plăci grafice de performanță

Lupta titanilor nVidia și ATI durează de mult timp și se pare că nu se va sfârși prea curând. Datorită noului chipset X700Pro firma canadiană obținuse iar un mic avantaj față de concurentul gigant. Cei de la Sapphire deja au început fabri-



carea primelor plăci grafice bazate pe acest cipset. Plăcile Hybrid se prezintă cu următoarele date tehnice: 128/256MB memorie GDDR3, interfață de memorie GDDR3 de 128 biți, 8 pipeline-uri, suport X16 Lane PCI Express, suport DirectX 9.0 și OpenGL, respectiv integrarea tehnologiei SMOOTHVISION HD. Lista inovațiilor tehnologice încorporate pe placă ar putea continua mult și bine. Cred însă că mult mai relevante sunt următoarele precizări: plăcile nu vor funcționa decât cu procesoare Intel Pentium 4 sau AMD Athlon și pe surse de o capacitate de cel puțin 300W. În plus este nevoie de Windows 2000 sau XP. În zilele noastre este deja ceva subînțeles că placa este echipată cu ieșire TV. Pachetele vor conține, în afară de utilitare precum DVD player software și o variantă originală a jocului *Prince of Persia: Sands of Time*.

Swatch Ceasuri bazate pe tehnologia Microsoft

Fabrica elvețiană de ceasuri Swatch a prezentat recent cea mai nouă gamă de orologii, denumită Paparazzi, care datorită tehnologiei SPOT (Smart Person Objects Technology) dezvoltată de Microsoft poate să devină una dintre cele mai populare jucării ale omului modern. Ceasurile dezvoltate în colaborare cu firma elvețiană Tissot SA, fabrica de ceasuri americană Fossil și grupul de firme finlandeză Suunto Oy este capabilă să

recepționeze mesajele trimise celor abonați la serviciul de știri MSN Direct. Aceste mesaje constau din prognoze meteo, știri mondene, știri despre fluctuațiile burselor de valori și bunuri, memo-uri personale și multe altele. Tehnologia SPOT folosește o mică parte a bandei FM pentru transmiterea informațiilor. Ceasul este disponibil în patru culori și costă 145 de dolari.

store.swatch.com/external/paparazzi/



AMD Personal Internet Communicator

AMD a lansat recent un nou dispozitiv de comunicare destinat facilitării accesului la Internet. Gadget-ul denumit Personal Internet Communicator oferă posibilitatea conectării la Internet pe baza unui sistem pus în funcțiune de Windows. Printre funcțiile oferite se numără browsing-ul, posibilitatea creării și verificării de conturi de e-mail, procesare de text, posibilitatea vizualizării de imagini, respectiv redarea fișierelor multimedia. Dispozitivul este sigilat și poate fi upgradat doar de distribuitorii autorizați, AMD încercând astfel să reducă greșelilor

umane. AMD a anunțat că dispozitivul menit să satisfacă nevoile piețelor aflate în plină dezvoltare, va fi oferit pentru început în cinci orașe din India. Compania poartă însă tratative și cu agenții guvernamentale și companii de telecomunicații din alte regiuni. Personal Internet Communicator va costa 185 de dolari în versiunea cu tastatură, mouse și software preinstalat. Prețul variantei care va avea inclusă și monitor se va situa la 249 de dolari.

www.amd.com





În sfârșit, poți să te bucuri de un sunet surround de calitate în filmele pe DVD și în jocurile de pe PC-ul sau consola ta video

SUNETUL SURROUND

Design modern și atractiv

Putere totală: 60W RMS
Subwoofer 35 W în incintă de lemn
2 sateliți x 12.5W ecranăți magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Înalte



XPS 2.100 SILVER

Sunet de înaltă fidelitate

Putere totală: 90W RMS
Subwoofer 40W în incintă de lemn
5 sateliți x 10W ecranăți magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Rear



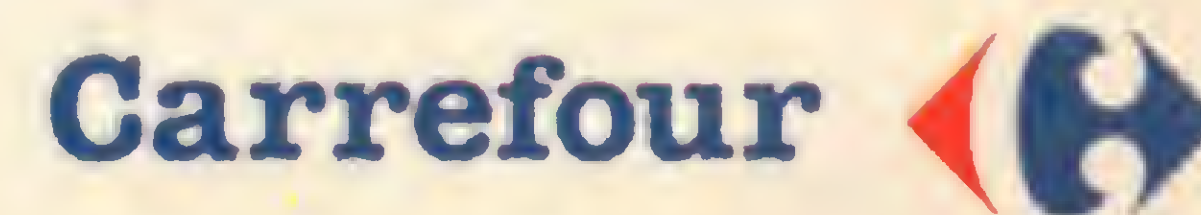
XPS 5.100 SILVER

Compatibile cu PC / DVD player
PlayStation® 2 / Xbox® / GameCube™

www.hercules.com

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate





DATE

Producător
Ubisoft Romania

Publisher
Ubisoft

Termen
Trim. 1 2005



Silent Hunter III

partea a VIII-a

Din cele povestite până acum, **Silent Hunter III** se prezintă ca un joc din ce în ce mai complex, cu toate că producătorii de la Ubisoft România și-au declarat din start intenția de a atrage noi jucători spre acest gen de simulatoare. **Așadar, hai să vedem cum vor fi întâmpinați novicii într-ale submersiunilor și torpilărilor calculate la secundă.**

Mai întâi, cum ați gândit tutorialul pentru învățarea meseriei de căpitan de U-boat? În ce măsură va fi el recomandat și veteranilor genului?

Tutorialul va consta într-un set de "mini-misiuni" cu scop specific și limitat. Fiecare va fi concentrată pe un aspect din controlul submarinului: controlul de bază al submarinului (direcție, viteză, adâncime), trageri cu tunul naval și cu armamentul anti-aerian, trageri cu torpile și un atac "simulat" împotriva unui convoi cu escortă – pentru exersarea unor manevre simple de

"apropiere" de țintă și "evitare" a escortelor.

Pentru veteranii genului, există un motiv specific: completarea tutorialului va conferi un avantaj la începerea campaniei (de exemplu posibilitatea de a începe cu un submarin mai bun).

Cam ce setări vor avea novicii la dispoziție, pentru a reduce nivelul simulării și a-și face mai agreabilă experiența de joc? Sau altfel spus, ce acțiuni și manevre vom putea lăsa în grija AI-ului?

Toate mecanismele complexe

(tragere cu torpila, tragere cu tunul sau anti-aerian, manevrele de urgență, detecția țintelor) vor putea fi executate automat de către AI-ul echipajului – bineînțeles cu performanțe variabile, în funcție de experiența ofițerilor și a echipajului implicat.

Ce motivație va avea un jucător începător (sau chiar unul hardcore) să rejeace campania dinamică pe setări experte de simulare? Va putea, de exemplu, să rescrie istoria la nivel mondial sau doar la o scară mai restrânsă?

În privința istoriei, decizia noastră este că nu vom schimba în nici un fel evoluția evenimentelor. Jucătorul va fi capabil de performanțe peste ce au reușit în realitate comandanții de submarine, dar în ansamblu, este convingerea noastră că o singură unitate navală nu ar fi avut șansa să modifice semnificativ cursul întregii confruntări navale din al Doilea Război Mondial.

Cât despre motivele pentru care un jucător ar dori să rejeace campania dinamică pe setări de dificultate mai mari, rămâne la latitudinea fiecăruia – unii își doresc să retrăiască situații despre care au citit (este mult mai imersiv să stai în interior și să asculți cu "urechile ciulite" cum te caută escortele, decât să te plimbi cu camera exterioară și să vezi totul ca într-un RTS), alții sunt dornici de provocări (nu e tocmai ușor să obții în modul manual o soluție bună pentru a nimeri cu torpilele, dacă nu ai experiență și un pic de intuiție), alții vor pur și simplu să exploreze un mediu care încearcă să ofere o cât mai veridică replică a realității de atunci – de la plimbări pe ocean în diverse zone sau cu diverse fenomene meteo, până la a descoperi în ce fel am încercat noi să reprezentăm porturile vremii.

A CONSEMNAȚ ȘERBAN STOKKER

serban@pcgames.ro



NEBUNIA MOBILA

WWW.SUPERLOGO.RO

POP SMS FLIRT

100% LIVE NON STOP

"Distreaza-te si flirteaza la maxim cu noi!
Te asteptam!"
Trimite un SMS cu numele fetei dorite, de ex: GMMONA la 1299 si incepe DISTRACTIA!

GMSANDRA GMMONA

COMANZI la 1290 ASTFEL :

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 si primesti imediat soneria mono sau mesajul imagine
2. Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS
3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200)

Pentru soneriile polifonice si imaginile color este necesar sa trimiti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda

Pretul unui SMS 1.10 USD +TVA Informatii 021-2127819

SUPER SONERII MONO SI POLIFONICE

Pentru soneriile mono sunt compatibile toate telefoanele NOKIA (exceptie NOKIA 5110), toate telefoanele SIEMENS (exceptie A35, A36, C25, S10, S11, C10, C11, S25, C28) si telefoanele SAMSUNG T100, T400, T500, N620, N600, N500, R210S, S100, S300, V200

Pentru soneriile polifonice sunt compatibile toate telefoanele polifonice cu WAP/GPRS

ROMANESTI	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
3REI SUD EST - Poveste De Dragoste.....	GM206152	GM207152	GM20000
ACTIC - Doar Cu Tine.....	GM206153	GM207153	GM20002
CORINA - Nimeni Nu Ne Poate Desparti.....	GM206122	GM207122	GM20011
COSTI IONITA - Oh, Mam!.....	GM206143	GM207143	GM20012
DJ PROJECT - Lumea Ta.....	GM206095	GM207095	GM12068
HI-Q - Poveste Fara Nume.....	GM206123	GM207123	GM20018
LOREDANA - Extravaganza.....	GM206164	GM207164	GM20024
PAVEL STRATAN - Eu Beau.....	GM206175	GM207175	GM20037
RO-MANIA - Sa-ti Sara Basca.....	GM206168	GM207168	GM20029
SISTEM - Sperante.....	GM206139	GM207139	GM20033
SPIN - Singur Pe Drum.....	GM206174	GM207174	GM20042
STEFAN BANICA JR - Veta.....	GM206178	GM207178	GM20040
CORINA - Nimeni Nu Ne Poate Desparti.....	GM206122	GM207122	GM20011
CASSA LOCCO - Al Luit Teapa.....	GM206112	GM207112	GM20010
ZDOB SI ZDUB - DJ Vasile.....	GM206115	GM207115	GM20035
PARAZITII - Jos Cenzura.....	GM206166	GM207166	GM20027
DJ RAUL vs. VIORICA - Un Gram De Iubire.....	GM206159	GM207159	GM20015
DJ PROJECT - Printre Vise.....	GM206158	GM207158	GM20014
COSTI IONITA - Oh, Mam!.....	GM206143	GM207143	GM20012
BLONDY - Te-am Iubit.....	GM206177	GM207177	GM20039
HI-Q - Gashka Mea.....	GM206183	GM207183	GM12111
MIKI & PEPE - Fara Tine.....	GM206184	GM207184	GM12112
DANA - La La La (Poarta De Viata).....	GM206185	GM207185	GM12113
O-ZONE - Dragostea Din Tel.....	GM206012	GM207012	GM12051
O-ZONE - Despre Tine.....	GM206096	GM207096	GM30021
VOLTAJ - Si Ce.....	GM230030	GM240030	GM30030
CREAM - Incheide Ochii.....	GM206070	GM207070	GM12049
NICOLA - Iti Multumesc.....	GM206126	GM207126	GM30017
AKCENT - Poveste De Viata.....	GM230000	GM240000	GM30000
DIRECTIA 5 - Am Invatat Sa Ascult.....	GM230008	GM240008	GM30008
PROCONSUL - Te Visez.....	GM230022	GM240022	GM30022
HOLOGRAF - Fara Ea.....	GM206124	GM207124	GM30010

SUPER MANELE	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
ADRIAN MINUNE - De Cine Mi-e Mie Dor.....	GM206019	GM207019	GM20003
GUTA & SORINA - Asi Renunta.....	GM206086	GM207086	GM12115
ELEGANCE - Noapte De Noapte.....	GM206160	GM207160	GM20016
LIVIU GUTA - Hai Gagicu Hai.....	GM206163	GM207163	GM20022
LIVIU GUTA - Roua Din Ploaia Grea.....	GM206134	GM207134	GM20023
NICOLAE GUTA - Lacrimi De Iubire.....	GM206165	GM207165	GM20025
ADRIAN MINUNE - Danseaza, Te Invit La Dana.....	GM206186	GM207186	GM12071
CARMEN SERBAN - Oameni Necajiti.....	GM206187	GM207187	GM20009
NICOLAE GUTA - Patru Nopti Si Patru Zile.....	GM206188	GM207188	GM12078
MINODORA - Mult Timp A Trecut.....	GM206137	GM207137	GM12114
GUTA & SORIN COP DE AUR - Stau Singur In Gara.....	GM206121	GM207121	GM12116
COP DE AUR & MIHAELA MINUNE - Esti Soarele Meu.....	GM206132	GM207132	GM12117
COSTI & ELEGANCE - Noapte De Noapte.....	GM206160	GM207160	GM12118
LIVIU GUTA - Zilele Trec.....	GM206135	GM207135	GM12119
VALI VIJELIE - Mama Mea.....	GM206079	GM207079	GM30029
SORINEL PUSTIU - Amanta Mea.....	GM206076	GM207076	GM30026
SORIN COPILUL DE AUR - Suflet Pereche.....	GM206140	GM207140	GM30025
LIVIU PUSTIU - Ce Vrea Inima Mea.....	GM206031	GM207031	GM30014

INTERNATIONALE	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
Santa Klaus It's Coming To Town (Christmas).....	GM206196	GM207196	GM30033
Jingle Bells (Christmas).....	GM206194	GM207194	GM30031
We Wish You A Merry Christmas (Christmas).....	GM206195	GM207195	GM30032
EMINEM feat. D12 - My Band.....	GM220399	GM221399	GM20013
ENRIQUE feat. KELLIS - Not In Love.....	GM220383	GM221383	GM20017
JAMELIA - Superstar.....	GM206176	GM207176	GM20038
J-FIVE feat. C. CHAPLIN - Modern Times.....	GM206162	GM207162	GM20019
KYLIE MINOGUE - Chocolate.....	GM220436	GM221436	GM20021
MARIO WINAS & P. DIDDY - I Don't Wanna.....	GM206167	GM207167	GM20028
NINO D'ANGELO - Senza Giacca.....	GM206138	GM207138	GM20026
SCHILLER mlt HEPPNER - I Feel You.....	GM206169	GM207169	GM20030
SEAN PAUL feat. SASHA - I'm Still In Love.....	GM220416	GM221416	GM20031
SHANIA TWAIN - When You Kiss Me.....	GM206170	GM207170	GM20032
USHER - Burn.....	GM206173	GM207173	GM20036
AVENTURA - Obsession.....	GM206189	GM207189	GM14000
R KELLY - Thola Tholng.....	GM206190	GM207190	GM12030
SEAN PAUL - Get Busy.....	GM220212	GM221212	GM12034
USHER - Yeah.....	GM220417	GM221417	GM12126
AXE BAHIA - Chuchuca.....	GM206192	GM207192	GM20006
MARIO WINAS feat. P.DIDDY - I Don't Wanna Know.....	GM206167	GM207167	GM20028
BRITNEY SPEARS - Everytime.....	GM206193	GM207193	GM12121
50 CENT - PIMP.....	GM220217	GM221217	GM12122
BRITNEY SPEARS - Toxic.....	GM220348	GM221348	GM12123
KELIS - Trick Me.....	GM220435	GM221435	GM12125
JANET JACKSON - All Nite.....	GM230012	GM240012	GM30012
EMINEM - Just Lose It.....	GM230009	GM240009	GM30009
BRITNEY SPEARS - My Prerogative.....	GM230006	GM240006	GM30006
BLACK YEAD PEAS - Let's Get It Started.....	GM230005	GM240005	GM30005
USHER - Confessions Part II.....	GM230028	GM240028	GM30028
AVENTURA - Hermanita.....	GM230002	GM240002	GM30002
ANASTACIA - Sick And Tired.....	GM230001	GM240001	GM30001
NOELIA - Enamorada.....	GM230019	GM240019	GM30019
DANZEL - Pump'it Up!.....	GM230007	GM240007	GM30007
NARCOTIC THRUST - I Like It.....	GM230016	GM240016	GM30016
OUTKAST - Roses.....	GM230020	GM240020	GM30020
ROBBIE WILLIAMS - Radio.....	GM230023	GM240023	GM30023
MARON 5 - She Will Be Loved.....	GM230015	GM240015	GM30015
BLACK YEAD PEAS - Hey Mama.....	GM230004	GM240004	GM30004
NINA SKY - Move Ya Body.....	GM230018	GM240018	GM30018

MESAJE IMAGINE PENTRU NOKIA SI SAMSUNG

GM332400	GM322385	GM332366	GM332390	GM320057	GM332368
GM332372	GM322100	GM322168	GM322179	GM322480	GM311303
GM320090	GM330064	GM334228	GM332120	GM311241	GM332472

CELE MAI BUNE JOCURI JAVA

BREAST QUEST

SEX

COD: GM601005

Telefoane compatibile:

NOKIA 3100, 3200, 3220, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage

Siemens 2128, 3118, C55, C56, C60, C61, CT56, M46, M50, M55, M56, MC60, MT50, S55, S56, S57, SL55, SL56

Motorola V300, V400, V500, V525, V600

Samsung C100, E100, E700, S300, S307, X100, X400, X600, Z100

Sharp GX10, GX10i

SonyEricsson T610, T616, T618, Z600

DELTA BOMBER

ACTIUNE

COD: GM601010

Telefoane compatibile:

Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage

Siemens 2128, 3118, C55, C56, C60, C61, CT56, M46, M50, M55, M56, MC60, MT50, S55, S56, S57, SL55, SL56

Motorola V300, V400, V500, V525, V600

Samsung C100, E100, E700, S300, S307, X100, X400, X600, Z100

Sharp GX10, GX10i

SonyEricsson T610, T616, T618, Z600

BMW 1 CHALLENGE

SPORT

COD: GM601071

Telefoane compatibile:

Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage

Siemens: C55, M50, M55, MC60, MT50, S55, SL55

Sharp: GX10, GX10i

JUNGLE COMMANDO

ACTIUNE

COD: GM601025

Telefoane compatibile:

Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage

Siemens: C55, M50, M55, MC60, MT50, S55, SL55

Sharp: GX10, GX10i

mms colorate

Pentru mai multe MMS-uri accesati WWW.SUPERLOGO.RO

GM0285	GM0350	GM0064	GM0202	GM0190	GM0176
GM0124	GM0195	GM0297	GM0213	GM0226	GM0023
GM0340	GM0071	GM0001	GM0073	GM0316	GM0298
GM0347	GM0334	GM0327	GM0261	GM0263	GM0090
GM0348	GM0266	GM0255	GM0239	GM0004	GM0060
GM0234	GM0343	GM0352	GM0351	GM0346	GM0345



PROFIL

John Romero

Cine și-ar putea imagina oare o lume a gaming-ului fără Doom, fără Quake... fără John Romero – primul mare "rockstar" al acestei industrii, ridicat în slăvile gloriei și divinizat pentru creațiile sale din epoca id Software, dar și ponegrit în urma controversatului său shooter John Romero's Daikatana

Cei mai mulți asociază numele lui Romero (sau Alfonso John Romero, mai corect spus) cu titluri ca **Doom**, **Quake** sau **Daikatana**, însă palmaresul său cuprinde zeci de alte jocuri și joculețe, create încă de la vârsta de 14-15 ani. Totuși, perioada lui de glorie se poate spune că a început prin 1988, pe vremea când lucra la SoftDisk – acolo unde s-au născut simpaticile serii jump'n'run **Commander Keen** și **Dangerous Dave**, și unde i-a cunoscut pe John Carmack, Adrian Carmack și, totodată, pe cel care îi rămâne și astăzi un prieten foarte apropiat, Tom Hall.

Într-un timp destul de scurt, cei patru au decis să-și deschidă propriul studio; iar astfel, pe data de 1

februarie 1991, apărea în mod oficial compania id Software. După câteva titluri dezvoltate pentru SoftDisk, trupa s-a apucat de jocul care avea să dea naștere genului FPS, **Wolfenstein 3-D** (1992). De aici și până la primul **Doom** (1993) nu a fost decât un pas; iar continuarea **Doom II** din 1994 i-a consacrat drept cei mai rupere creatori de jocuri de la începutul anilor '90. A urmat apoi proiectul **Quake**, care avea să scoată la iveală lupta mocnită care se purta la id, între practicitatea lui Carmack și ideile de design și megalomania lui Romero. Chiar înainte de finalizarea lui **Quake** (1996), Romero a început să lucreze cu trupa de la Raven, alături de care a scos alte două FPS-uri celebre: **Heretic** (1994) și **Hexen** (1995).

Ruptura finală de id Software a survenit un an mai târziu, când Romero s-a luat de mână cu vechiul său prieten Tom Hall (între timp strămutat la 3D Realms) și au pornit ceea ce ar fi urmat să fie studioul lor de vis: Dream Design, redenumit ulterior ION Storm. De aici încolo, însă, lucrurile au mers prost. Ambițiosul său proiect



Daikatana a debutat cu o campanie de promovare exorbitantă, însă lipsa de experiență a noii echipe producătoare și conflictele interne au făcut ca jocul să fie terminat nu în șapte luni, așa cum era prevăzut inițial, ci în peste trei ani de zile. În final, lansarea lui **Daikatana** din 2000 a venit... și s-a dus, fără a mai genera succesul scontat, și pecetluind practic soarta studioului ION Storm din Dallas.

Un an mai târziu apărea și RPG-ul lui Tom Hall **Anachronox**, însă era prea târziu: în vara lui 2001, cei doi s-au luat iar de mână

și au înființat o nouă companie, Monkeystone, împreună cu Stevie Case ("Killcrëek") – celebra tipă care-l bătuse pe John la un death-match de **Quake** "pe vremuri", cu care lucrase apoi și la ION Storm și avusese o relație serioasă până prin 2003. Din păcate, chiar și după recenta angajare a lui Romero și Hall în cadrul firmei Midway Games, cei doi au rămas departe de lumea jocurilor pe PC, orientându-se spre dezvoltarea de "jocuri mici și cul" pentru Pocket-PC sau alte platforme mărunțele.

Din punct de vedere personal, anul 2004 a adus o turnură interesantă, John căsătorindu-se cu cea care astăzi este Raluca Romero, iar ultima sa vizită în România făcând-o chiar cu ocazia împlinirii a 37 de ani, pe 28 octombrie 2004.



ZAPPA CU TREI IEZI

serban@pcgames.ro

Cu MOMO Racing Force Feedback devii pilot de curse



Realizat de una din cele mai premiate firme din domeniul accesoriilor de automobile, volanul Logitech MOMO Racing Force Feedback este dotat cu schimbător de viteze, aducând mai mult realism curselor de mașini, și pedale pentru accelerație și frânare.

Stativul pe care se află pedalele prezintă o suprafață aderentă pentru a preveni alunecarea acestuia pe covor.

Cele șase butoane programabile sunt așezate ergonomic pentru a fi accesate rapid.

Vitezele se pot schimba și cu ajutorul celor 2 clapete așezate în spatele volanului.

Volanul se bucură de cele mai bune efecte force feedback, acesta fiind și principalul său atu.



Tip: Volan cu force feedback, schimbător de viteze și pedale

Tehnologie: Force Feedback

Număr de butoane: 6 butoane programabile + 2 clapete

Alte controale: pedale incluse, schimbător viteze, clapete fixe

Conectare: USB

Cerințe de sistem:

Windows 98, port USB, Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, HDD 20 MB, DirectX 7.0

Talon de concurs

PC Games 4 Fun



51

Antrenează-te pentru a fi pilot de Formula 1

Câștigă 2 MOMO Racing Force Feedback

2 X 5.800.000

Alege cuvintele ce caracterizează cel mai bine Logitech?

Inovație

☐

Dinamism

☐

Distracție

☐

Mobilitate

☐

Confort

☐

Completează talonul din numărul 51 și trimite-l într-un plic la adresa redacției PC Games 4 Fun, până la data de 10 ianuarie 2005

Nume/Prenume

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

Bl. Ap. Cod poștal: Telefon:

Trimite acest talon pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, județul Bihor sau CP 54 Op7 Oradea, Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@mediacontact.ro



The Elder Scrolls IV: Oblivion

DATE

Producător
Bethesda Softworks

Publisher
necunoscut

Termen
necunoscut

Împăratul a murit, porțile Oblivion-ului au fost larg deschise, iar monștrii Lordului Dagon au început să năvălească nestingheriți în lumea Tamriel!

Acesta e scenariul "idilic" cu care vei porni la drum, în noul Elder Scrolls dezvăluit în septembrie de meseriașii de la Bethesda.

Doar o singură zi blestemată ne-a lipsit luna trecută, pentru a vă oferi mai devreme aceste prime detalii și imagini apetisante din **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, trase și smulse cu îndărătnicie direct din gura lui Todd Howard – Executive Producer în cadrul studioului Bethesda. Așa că, fără alte comentarii inutile, iaca!

Când a început Bethesda să lucreze la Oblivion și care au fost conceptele de bază, care au ghidat design-ul jocului?

Am început imediat după

Morrowind, deci au trecut cam doi ani de zile de când lucrăm la el. Primul an a însemnat mai mult o muncă tehnică, pentru dezvoltarea noului engine.

De fiecare dată când ne apucăm de un joc nou **Elder Scrolls**, ne întoarcem mereu la scopul inițial al seriei: "Trăiește o viață alternativă, într-o lume alternativă". Deci, încercăm să pornim de la zero și să vedem cum am putea să oferim o astfel de experiență în viitor. La fel am procedat și cu **Daggerfall**, și cu **Morrowind** la vremea lor.

Țelul nostru acum este să

creăm "RPG-ul generației următoare", iar asta nu doar în privința graficii și a platformelor pe care va rula. Ci mai ales în privința modului în care sunt percepute jocurile de acest gen. Pe scurt, credem că RPG-urile oferă cea mai bună experiență de joc posibilă, însă potențialul lor nu a fost exploatat încă la maxim, din moment ce au fost dedicate până acum doar celor care le-au mai jucat deja. Ca să te bucuri cu adevărat de un RPG în ziua de azi, trebuie să ai oarecare cunoștințe, să înțelegi concepte ca armor class, "to hit" rolls, leveling-

up și așa mai departe. Lucrul ăsta trebuie să se schimbe. Nu spun că nu le folosim și noi; dar secretul stă în modul în care sunt prezentate. Deci dorința noastră este să creăm un RPG extrem de profund, de care să se poată bucura toți cei care iubesc jocurile de calitate, chiar dacă nu au mai jucat până acum vreun alt RPG.

Unde ne va purta aventura, de data asta? Ce ne poți spune despre profunzimea și grandoarea acestei noi lumi, comparativ cu cea din Morrowind?

Fiecare dintre jocurile noastre



se desfășoară în aceeași lume, Tamriel, dar de obicei într-o altă parte a ei. Pentru **Oblivion** am ales Provincia Imperială Cyrodiil, care e de fapt "inima" lumii Tamriel. Am putea spune că atmosfera sa va fi una fantasy clasică, cam în stilul celei din **Arena** și **Daggerfall**, spre deosebire de **Morrowind**.

Povestea în sine nu va fi o continuare directă a întâmplărilor din **Morrowind** – ne place să detașăm fiecare episod al seriei. Deci, chiar dacă se desfășoară în aceeași lume, va avea un scenariu nou și unic. Povestea se va concentra asupra demonilor din **Oblivion** (în esență echivalentul "Iadului"), care dau năvală în Tamriel. Ceva în genul unui film cu un război al demonilor.

În ceea ce privește profunzimea lumii, acum e cu mult mai bogată decât cea a precedentelor episoade. Numărul viețuitoarelor

non-playing și al lucrurilor pe care le vei putea face a crescut extrem de mult.

Cum se încadrează magia și divinitatea în lumea lui Oblivion? Spune-ne câte ceva despre aspectele "spirituale" ale jocului și despre legătura lor cu evenimentele din trecutul seriei The Elder Scrolls.

Dacă ești la curent cu jocurile TES, atunci știi că zeii joacă un rol magistral; iar această tradiție va fi continuată, odată cu **Oblivion** și invazia Daedra. Pe moment, asta e tot ce pot să dezvălui.

Admirând aceste prime screenshot-uri, s-ar putea spune că urmați o abordare destul de clasică, în modelarea peisajelor din Cyrodiil. Totuși, ne putem aștepta să întâlnim și de data asta arhitecturi stupeficante sau monștri bizari?

În primul rând, această abordare denotă întocmai atmosfera ținutului Cyrodiil – care se aseamănă mai degrabă cu zonele din **Arena** și **Daggerfall**, decât cu lumea stranie a Dark Elf-ilor din **Morrowind**. Dar nu uita că jocul se numește "**Oblivion**", prin urmare vei avea ocazia să mergi și acolo. Vrem să redăm un contrast puternic între lumea ta (Tamriel) și cea demonică (Oblivion).

Apropo, care ar fi punctul forte al noului vostru engine grafic?

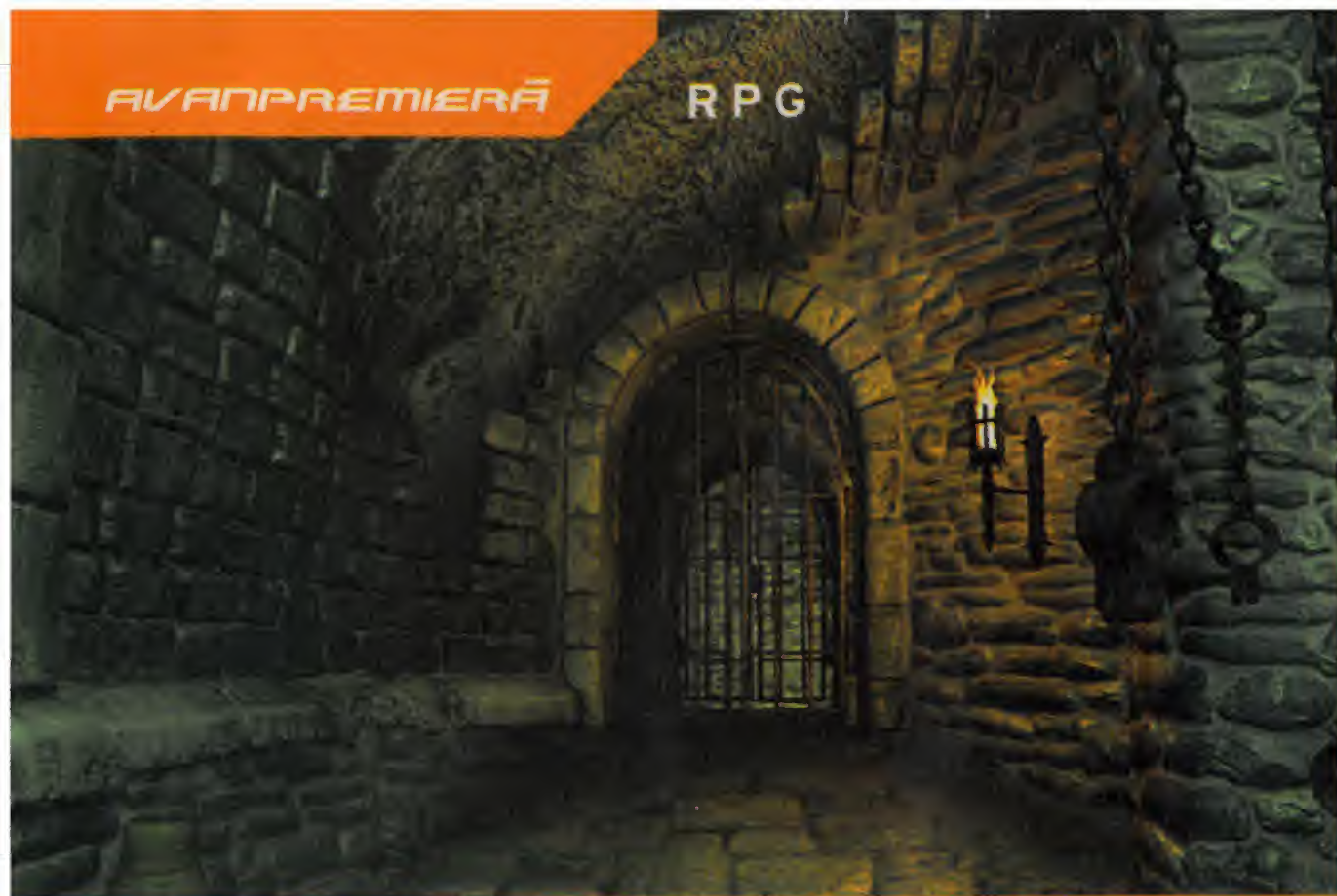
Este o tehnologie nouă la care lucrăm deja de ceva vreme, ținând cont și de cele învățate din precedentele noastre jocuri. E "pixel-shader" la greu, să zic așa. Realizarea efectelor apei din **Morrowind** ne-a entuziasmat la culme, așa încât vom acorda acum aceeași grijă pentru toate suprafețele – fie că e vorba de metal, lemn, piatră, sânge, piele sau

ce vrei tu. Nivelul de detaliere grafică e incredibil, după cum poți vedea și din screenshot-uri.

Revenind la poveste, care ar fi pe scurt intriga lui Oblivion?

Așa cum am precizat mai devreme, totul va începe odată cu invazia Daedra din **Oblivion**, în lumea Tamriel, declanșată de moartea Împăratului.

Vei începe jocul în închisoare, așa cum se întâmplă, de altfel, și-n celelalte jocuri ale noastre. Și nu, nu ne place să spunem cum ai ajuns acolo – asta ține de tine să-ți imaginezi, în funcție de personajul ales. Tot în debutul jocului, vei fi martor la asasinarea Împăratului. Acesta îți înmânează simbolul adevăratului urmaș la tron, The Amulet of Kings, cu o ultimă cerință: "Find him, and close shut the marble jaws of Oblivion". Așadar ținutul nu mai are nici un Împărat, în momentul invaziei



PORTILE PIVNIȚEI IMPERIALE au fost ferecate împotriva cotorpitorilor Imperiului Alco'homan

Așadar ținutul nu mai are nici un Împărat, în momentul invaziei drăcușorilor din Oblivion. Datoria ta va fi să găsești moștenitorul de drept al tronului și să oprești invazia.

Cum se va desfășura procesul de creare a personajului? Ne poți spune câte ceva despre rasele și sistemul de skill-uri din Oblivion?

Te poți aștepta să ai la dispo-

ziție toate rasele clasice din seria **Elder Scrolls**. Totuși, generarea personajului diferă mult de precedentele noastre jocuri. În esență, păstrează paradigma **Morrowind** – cea în care "joci" generarea personajului –, dar o dezvoltă considerabil.

Cât despre skill-uri, există unele schimbări, dar nu prea multe. Cred că sistemul "skill-based leveling" funcționează foarte bine. Poate deveni repetitiv, dar e distractiv și te răsplătește întocmai pentru un stil de joc role-playing.

L-am mai ajustat noi, în sensul că am venit cu skill-uri diferite și l-am balansat mai bine, dar va rămâne în continuare un sistem "use-based".

Dar sistemul de luptă: ce s-a schimbat aici și care va fi feeling-ul de ansamblu?

De data asta ne-am dat seama cât de mult se luptă oamenii, de fapt, într-un astfel de joc și implicit a devenit o prioritate mai mare să corectăm acest aspect. Am conceput inițial trei sisteme de luptă complet noi, înainte să ne hotărâm asupra celui care stă acum la baza jocului. Vrem neapărat să surprindem energia mișcărilor unor tipi care se ciomănesc cu săbii și să o facem ca la carte, pentru că nimeni altcineva n-a făcut-o până acum. Deci, **Oblivion** nu numai că arată mai bine, dar se și joacă mai bine. Ai un control sporit asupra sa. Există o serie de mișcări speciale pe care le poți efectua, iar parările sunt acum active [se execută manual]. Astfel, temporizarea lor devine o strategie-cheie în timpul luptei.

Plus că luptele sunt sângeroase. Nu în sensul că am vrea noi neapărat să-l facem extrem de violent, dar cred că atunci când plesnești pe cineva cu o sabie, e normal să vezi o anumită cantitate de sânge ieșind din el.

O noutate care mi-a captat evident

atenția sunt caii și posibilitatea de a-i călări. Ne putem aștepta ca opțiunea asta să deschidă o perspectivă complet nouă asupra jocului? De pildă cum facem rost de cai; au nevoie de îngrijire specială; vor putea căra o parte din obiectele noastre; putem lupta chiar în timp ce suntem călare etc.

Încă nu putem discuta despre asta.

Să trecem atunci la AI: ce ne poți spune despre el și cum va contribui la redarea acelei "lumi fantasy virtuale", care se vrea a fi Oblivion?

Noul nostru sistem Radiant AI ne permite să stabilim un orar întreg non-stop pentru fiecare NPC și, totodată, aceștia gândesc pe cont propriu. Așadar, noi le dăm doar niște nevoi generale, cum ar fi "Mănâncă în orașul cutare la ora 2 PM", iar ei își dau singuri seama cum să le satisfacă: găsesc mâncare, un loc unde să stea și să mănânce, și așa mai departe. Vor putea să cumpere acea mâncare, să o fure sau să vâneze pentru ea. Însă, aceste micro-decizii sunt luate de NPC-uri, noi le oferim doar scopul generic.

AI-ul Radiant ne permite deci să avem genul acela de comportament avansat, la o scară imensă. Și aici e șmecheria pentru noi: s-ar putea să vezi ceva mișto într-un alt joc, iar noi trebuie să descoperim un mod de a-l sistematiza, așa încât să-l putem reda la o scară





ÎN CĂSUȚA DIN PĂDURE aveau casa trei ple'zniți, vine preotul și spune "Vreu' și beu' și eu aici!"

mai largă.

Ce-i drept, acest AI a dus deja la apariția unor faze simpatice. Aveam la un moment dat gărzi cărora li se făcea foame și mergeau să vâneze căprioare, doar pentru a fi arestate pentru că atacaseră ceva; iar apoi se luau la luptă cu cei care veneau să-i aresteze, în timp ce restul gărzilor vedeau o luptă și încercau să intre și ele. Era un haos al gărzilor! Sau am avut NPC-uri care începeau să fure și să cumpere totul din oraș, până când jucătorului nu-i mai rămânea nimic de cumpărat. Drept urmare, am construit un sistem foarte generic ce permite NPC-urilor să gândească pe cont propriu, dar am diminuat unele aspecte ale sale, pentru a nu se ajunge în situații care să nu mai fie tocmai distractive pentru jucător – cum ar fi să nu găsească nimic în magazine.

Dacă NPC-urile vor lua propriile decizii în funcție de lumea din jurul lor sau chiar vor fura din când în când – asta înseamnă că vom fi mai expuși jafurilor în anumite zone rău-famate din Cyrodil? Sau pe timp de noapte? Sau dacă purtăm o armură aurie scilpitoare? :)

De fapt, nu suntem chiar siguri în privința NPC-urilor care să fure direct de la tine sau cum să tratăm acest aspect. E un lucru bizar de care să ne ocupăm la momentul actual; de pildă cum îl anunțăm pe jucător că i-a fost

furat ceva.

Ne putem aștepta la vreo revenire a NPC-urilor din precedentele jocuri TES?

Nu chiar. Le avem doar pe cele majore: Împăratul, Elder Council, Blades, zeii și daedra. Ne place ca fiecare joc să fie o experiență complet nouă.

Ce schimbări ați operat la nivelul ghildelor? Ce ne poți spune despre modul în care vom avansa în rang sau despre poveștile/quest-urile adiționale pe care am putea să le primim, în urma intrării într-o gildă?

Ghildele... avem mai multe, în frunte cu cele patru mari: Mages, Fighters, Thieves și Dark Brotherhood (ghilda asasinilor). În principiu, vrem ca fiecare Guild să reprezinte un joc în sine, cu o poveste completă, ierarhizare a puterii și răsplăți majore pentru atingerea celui mai înalt rang.

Este adevărat că intenționați să... actualizați unele mecanici ale jocului, cum ar fi spargerea lacătelor, amestecarea potunilor sau făurirea armurilor?

Sub acest aspect, vrem să luăm acțiunile care până acum erau simple click-uri dintr-un meniu și să le facem mai interactive și distractive. Deci pentru lucruri ca Persuade-ul, alchimia, repararea armurilor sau lockpicking – vrem un sistem care să-ți dea impresia că într-adevăr realizezi ceva. De

exemplu, în cazul Persuade-ului, vei putea să-i spui NPC-ului glume subtile sau fățișe, să-i evaluezi răspunsul și, eventual, să-l abordezi dintr-un alt unghi, cu admirație și laude, să zicem. Iar totul se prezintă printr-un minigame în care deciziile le iei pe baza skill-urilor tale, respectiv cele ale NPC-urilor.

Putem spune deci că Oblivion va atrage o mulțime de gameri care nu sunt familiarizați cu seria The Elder Scrolls?

Da. Acesta e scopul nostru cu fiecare titlu; de aceea, Morrowind a atras o mulțime de oameni care nu jucaseră seria, iar Oblivion va fi chiar mai atractiv.

În fine, când estimați că veți termina lucrul la joc? (Iarna lui 2005 sau mai degrabă 2006?...)

Nu ne putem pronunța încă.

Mulțumim mult pentru timpul acordat și sper să mai discutăm, atunci când veți fi dispuși să dezvăluiți câte ceva despre Fallout 3 ;)

Putem spune de pe acum că va folosi aceeași tehnologie ca și Oblivion.

A CONSEMNAȚ

ȘERBAN STOKKER

serban@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums



POARTA OBLIVIONULUI, punct turistic de interes maxim pentru piromanii din Cyrodil



The Stalin Subway

Există, după cum bine se știe, o grămadă de shootere pe piață care încearcă să emuleze diverse background-uri istorice, care mai de care mai sofisticate și mai incitante, însă foarte puține redau aceste momente cu o acuratețe documentată. **G5 Software și Buka Entertainment vor să schimbe acest lucru, prin viitorul lor joc The Stalin Subway, ne va plasa undeva prin anii '50 în Mama Rusie.**

DATE

Producător
G5 Software

Publisher
Buka Entertainment

Termen
Trim. I 2005

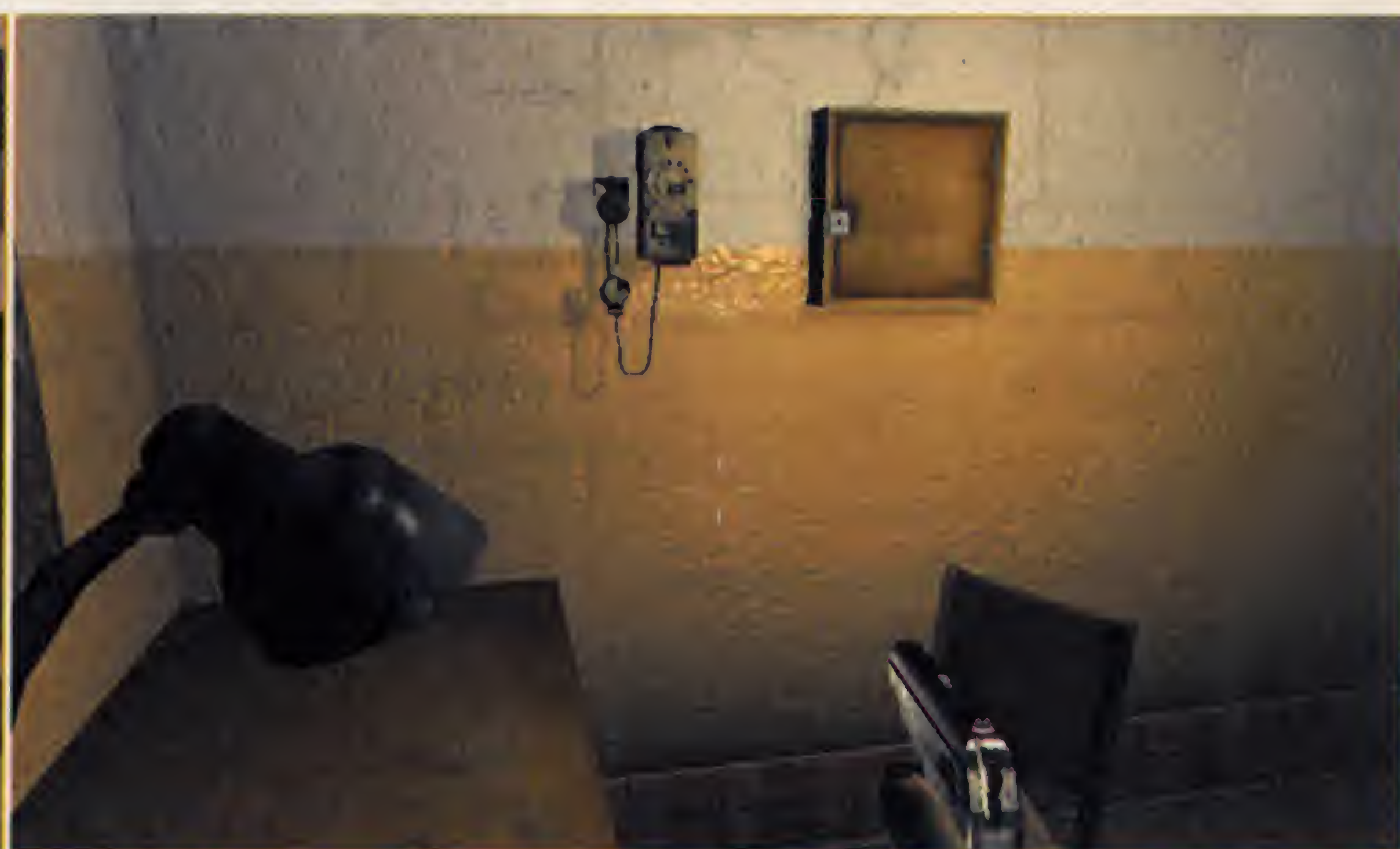
A cțiunea jocului se desfășoară în jurul unei tentative de asasinat asupra lui Stalin. Chiar dacă acesta are deja 72 de ani și multe fire albe prin păr, imaginea sa încă mai poate inspira teamă printre supușii Kremlinului, făcându-i pe aceștia să tremure de frică doar la auzul

numelui său. Cea mai simplă metodă de a face loc unui nou conducător pare a fi folosirea unei arme ultra-secrete și ultra-sofisticate, pe care rușii o produceau fără știrea nimănui în ceva garaj care, peste câteva zeci de ani, avea să adăpostească un atelier de plăci video și procesoare no name.

Evident, tentativa de asasinat este strâns legată de ofițerii de rang înalt din armata rusă, precum și de Serviciile Secrete. Personajul principal, un ofițer KGB pe numele său Gleb Suvorov, se trezește pe neașteptate prins la mijlocul acestei operațiuni fără voi sa, fiind mai apoi nevoit să lupte

cu toată floarea rusească pentru a împiedica folosirea armei secrete cu pricina (salvarea de vieți inocente, blah blah).

Pentru a reda trecutul cu o acuratețe cât mai ridicată, producătorii au studiat cu sârguință și stoicism perioada istorică respectivă. Din spusele lor, au vizitat



DUPĂ CE M-AU PRINS furând făină din depozit, m-au băgat după gratii

ALLOOO, DOMNU? Te sună nevasta de trei minute pe mobil, ți-a luat foc casa!



muzee, au analizat structura diverselor stații de metrou implicate în joc și, stați să vedeți, au vizionat filme și au ascultat sute de compoziții muzicale Sovietice. Acestea din urmă mi-ar trebui și mie. Toate au fost, spun ei, necesare pentru ca background-ul jocului să fie cât mai realist cu putință. Că tot veni vorba de locații, **The Stalin Subway** (după cum ne explică și numele) se va desfășura, în cea mai mare parte a lui, sub pământ, în stații de metrou, tunele părăsite sau locații secrete ale KGB-ului. Cu toate acestea, ne va fi oferită și o doză bună de nivele "deschise", sub cerul liber, cum ar fi Kremlinul, șantierul Universității din Moscova, și altele.

Cu un asemenea storyline pus pe roate, din joc nu puteau lipsi nicidecum armele autentice. Deci, păzea, amatori de AK-47, aici vi-e locul! De asemenea, producătorii au mai implementat în arsenal

pușcociul anti-tank PTRS-41 (habar nu am de la ce vine acel PTRS, dar sună cool, oricum), semi-automatul sovietic PPSH (folosit cu aplomb pe fronturile rusești în cel de-al doilea Război Mondial), un set variat de grenade, cocteiluri Molotov, precum și un fire-axe, pe care jucătorul o va putea arunca spre inamicii săi. Aceștia din urmă vor fi, în marea lor parte, agenți KGB supărați, fie îmbrăcați în uniformă, fie în civil. Pe lângă aceștia, viața ne va fi pusă în pericol de către corpul miliției, soldați, trupe speciale ale KGB (cu care vom avea, ne spun producătorii, o mare, MARE bătaie de cap și o febră musculară în arătător), precum și diverși criminali de ocazie.

În ceea ce privește diversele elemente de gameplay, producătorii s-au înghesuit să ni le etaleze cu mândrie. În primul rând, se pare că damage-ul pe care îl

suferă jucătorul (rănile, mai bine zis) vor fi diferențiate în funcție de poziționarea lor pe corp și vor avea grade de recovery diferite. Par exemple, dacă încasăm un glonte în piept și pierdem, să zicem, 20 HP, vom putea recupera doar 18 HP prin intermediul unui first-aid kit, restul de două doar prin atentul ajutor oferit de un doctor. Mai mult, dacă acest fapt este cumulativ, adică dacă suferim patru asemenea împușcături și putem recupera doar o parte din HP cu ajutorul medikit-urilor, atunci gluma se îngroașă. Prevăd, deja, multe țipete îndurate și neajutorate din spatele tastaturii. Pe lângă health, personajul mai este dotat și cu una bucată endurance. Nivelul superior al acesteia va putea fi ridicat uneori, prin folosirea diversilor stimulatori (dopaj nene, traje făina), însă după ce efectul stimulilor va dispărea, urmează un colaps temporar al personajului. De la 6 luni la 2 ani.

Modul în care eroul nostru reacționează este, de asemenea, influențat de armele pe care le are asupra sa. Cu cât mai multe gunz-urle, cu atât mai înceată va fi deplasarea personajului, iar datorită acestui aspect, producătorii nu au impus o limită legată de numărul de arme pe care jucătorul le poate avea asupra sa. În ceea ce privește fizica jocului, se pare că fiecare obiect va putea fi manipulat

după bunul (sau răul) plac al jucătorului, iar NPC-urile vor reacționa "emoțional" la mediul înconjurător în funcție de acțiunile noastre. Să vedem.

Engine-ul grafic al jocului este home made. V8 are o listă întreagă de specificații, foarte interesante de altfel, dintre care merită amintite: Bump-mapping, emissive-mapping, specular-mapping, Mirrors and reflection, Water surfaces, Procedure textures, Animation blending, Radiosity for inner spaces, Dynamic lighting, și multe altele. Ei bine, se pare că vom avea o surpriză plăcută pe la începutul anului 2005, dacă producătorii se țin de cuvânt în ceea ce privește termenul de lansare.

MIRROR COSTIN

paul@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums



ȘANTIER ÎN LUCRU. Pe masă, sculele lui Dănilă Muldăr

DATE

Producător
Irrational Games

Publisher
Vivendi

Termen
Trim. I 2005

SWAT 4

Costele, tu și cu Ghiță vă infiltrați cu grijă în față, iar eu cu Mișu dăm buzna prin spate. Da' să nu care cumva să luați vopseaua... Deci ați reținut: urcați rapid, blocați toate ieșirile, vă scoateți obiectul muncii și-i somați: **Bună ziua, biletele sau abonamentele la control, vă rugăm!**

Ironia sortii a făcut ca celebra serie **SWAT** să-și înceapă evoluția într-un format total diferit față de cel actual. Primul **SWAT** apăruse în 1995 ca o deviere tactică de la seria de adventure-uri **Police Quest**, în timp ce partea a doua adopta o perspectivă top-down izometrică, pentru controlul trupei noastre de șoc (sau al teroriștilor). De abia în 1999 era lansat și celebrul **SWAT 3**, titlul care a consacrat practic această serie și care a

popularizat într-o bună măsură genul jocurilor de acțiune tactică.

Cinci ani mai târziu, după abandonarea proiectului **SWAT: Urban Justice** și ulterioara desființare a grupului Sierra, seria continuă să crească mare și tare, sub îngrijirea trupei de la Irrational Games – cei care au reușit performanța de a scoate niște continuări absolut bestiale, ca **System Shock 2** și recentul **Tribes: Vengeance**. Nici de data aceasta, provocarea nu va fi cu nimic mai

ușoară, dacă e să ne aducem aminte de excelenta simulare tactică și de AI-ul care au făcut din **SWAT 3** un simbol al genului, alături de **Rainbow Six**-ul lui nea' Clancy.

Ceea ce este mai puțin cunoscut, însă, e faptul că amânările repetate ale lui **SWAT: Urban Justice** (și probabil chiar anularea sa) au survenit în urma insistențelor mai-marilor de la Vivendi/Sierra, de a transforma jocul în ceva mult mai... Action. Decizia a stârnit nemulțumiri vehemente în rândul fanilor, pe bună dreptate, determinându-l totodată pe Rod Fung (cel care impusese orientarea seriei până la acea vreme) să părăsească echipa și să dezerteze spre Microsoft. Totuși, înainte de a renunța complet la **Urban Justice**, Sierra a apelat la Irrational Games, propunându-le inițial doar nouă luni de zile pentru a converti munca deja depusă, la engine-ul Unreal – cifră oarecum hilară... Până la urmă,

Irrational au obținut un răgaz de doi ani de zile pentru a-l culege frumos pe bătrânul **SWAT 3**, să-i trântască o grafică ultimul răcnet, să refacă interfața și să îmbunătățească modurile de joc multi-player.

Zis și făcut, s-au pus pe treabă la noul **SWAT 4**, fără să fie descurajați de faptul că la acea dată mai aveau în lucru încă două sau trei proiecte țapene: **Tribes: Vengeance**, **Freedom Force vs. The Third Reich** și probabil **BioShock** (într-o fază cel mult embrionară). Alegerea engine-ului grafic **Vengeance** a fost o decizie evidentă, acesta permițându-le designerilor să creeze niște niveluri mult mai detaliate, pe care să le umple până la refuz cu tot soiul de obiecte, de o importanță tactică mai mult sau mai puțin evidentă, ori pur și simplu pentru îngroșarea atmosferei (unul dintre țelurile producătorilor). Dacă mai punctăm și folosirea engine-ului Havok pentru fizica jocului, e clar





că nu-i vom putea reproșa prea multe din punct de vedere tehnic. Dar asta nu spune nimic despre gameplay-ul său...

Pentru început, Irrational și-a propus să facă din **SWAT 4** un joc mai accesibil, prin crearea unei interfețe mai intuitive și introducerea unui tutorial care, din diverse motive, lipsea din precedentă parte. Astfel vei învăța să folosești obiectele și armele din dotare, să-ți controlezi Elementul (trupa de patru "mascați") și să-i coordonezi cât mai eficient, înainte să te aventurezi în focul celor 14 misiuni anunțate pentru modul single-player – dar jucabile și în multiplayer, head-to-head sau cooperativ. La fel ca și până acum, misiunile vor începe cu un briefing, urmat de echiparea și înarmarea agenților în funcție de specializarea fiecăruia, respectiv alegerea punctelor de inserție în misiune. Deosebiri prea mari nu vom vedea la nivelul arsenalului, din moment ce îl va copia tot pe cel standard, folosit în realitate de către agenții SWAT; însă vom avea ocazia să mânuim ceva mai multe arme non-letale sau chiar să jucăm o variantă non-letală de multiplayer. În plus, înainte de începerea misiunilor vom putea cere ajutorul sniper-ilor. Aceștia vor fi gata poziționați în momentul inserției Elementului nostru iar, în timpul misiunii, le vom putea solicita să elimine infractorii care le intră în obiectiv (deși nu-i

vom putea controla manual).

Noua interfață va fi mai simplă de folosit, oferind atât "comenzile contextuale" devenite un standard (gen "Open door" dacă te holbezi la o ușă), cât și un meniu de comenzi speciale, ce pot fi emise cu un Right-click pe obiectul respectiv. De pildă vei putea mai întâi să tragi cu ochiul pe sub ușă, să o descui cu un lock-pick, să o forțezi cu o rangă, sau pur și simplu să o spulberi din tâțâni cu niște "plastilină" C2, după care să avansezi în diferite formații tactice. Fiind totuși vorba de o schimbare destul de radicală, cei de la Irrational au decis să păstreze și vechea interfață din **SWAT 3**, ca o alternativă pentru jucătorii hardcore care nu dau doi bani pe user-friendliness și politi-

cally-correctness.

Tot spre deliciul acestora, producătorii se mai laudă cu o simulare ultra-realistă a balisticii gloanțelor, ținându-se cont de detalii precum masa glonțului, viteza sa la ieșirea de pe țeavă, grosimea și densitatea materialului lovit, pentru calcularea cu precizie a traiectoriilor. Desigur, asta implică și faptul că gloanțele vor putea penetra anumite suprafețe, cum ar fi o ușă firavă de lemn sau țeasta descoperită a unui agent. Însă ricoșeurile nu vor fi implementate deloc, pentru a nu se ajunge în situații de rănire accidentală a propriilor colegi sau chiar de omorâre a unor civili (soldate în general cu pierderea misiunii), doar datorită unui "glonț magic" scăpat de sub control.

Așadar, am putea spune că **SWAT 4** se prezintă ca un fel de remake al precedentelor **SWAT 3: Close Quarters Battle** și **SWAT 3: Elite Edition**. Va fi mult mai arătos, va avea o atmosferă mai închegată, o interfață nouă și, totodată, va beneficia de un Mission Builder care va capta cu siguranță interesul creatorilor și devotorilor de MOD-uri. Singura incertitudine rămâne gameplay-ul propriu zis și A.I.-ul NPC-urilor, de multe ori problematic în genul acesta de jocuri.

ZAPPA CU TREI IEZI

serban@pcgames.ro

PC Games Forum

<http://www.pcgames.ro/forums>





DATE

Producător
Irrational Games

Publisher
necunoscut

Termen
necunoscut

Dacă tot pomenirăm despre Irrational Games, engine-ul Vengeance și continuările celebre ale unor serii și mai celebre, era firesc să abordăm, măcar în treacăt, și cea mai șocantă dezvăluire a lunii trecute: **BioShock**, "succesorul spiritual" al seriei **System Shock**

Când spui Irrational Games, spui inevitabil **System Shock 2** – jocul prin care trupa lui Ken Levine (ex-Looking Glass Studios) își făcea debutul fulminant pe micile noastre ecrane, acum cinci ani de zile. Chiar și după lansarea lui **Freedom Force** și a recentului **Tribes: Vengeance**, aceștia continuă să fie obsedați de conceptul seriei **System Shock** și se afundă tot

mai adânc în mrejele creației unui nou joc de acțiune horror SF, bazat pe engine-ul Vengeance.

Contrar speculațiilor, Irrational au renunțat la vechiul univers cyber-punk, adoptând în schimb o temă cel puțin la fel de captivantă: cea a cercetărilor genetice, cu tot cu implicațiile lor fizice, psihice și, de ce nu, etice. Din spusele lui Ken Levine, o puternică sursă de inspirație pentru proiectul **BioShock** a venit din partea filmului clasic "Musca" ("The Fly") și a ideilor pe care le ridică acesta: când anume înceți să mai fii om și devii un monstru, dincolo de simpla degradare fizică? Transformarea va fi o componentă de bază a gameplay-ului din **BioShock**, fie că va fi vorba despre schimbările fizice ale personajului pe care-l vom întruchipa, ale armelor sale și ale mediului înconjurător, despre felul în care vom răspunde la toate aceste schimbări, sau despre consecințele alegerilor noastre asupra jocului. Pentru asta, producătorii și-au propus să creeze o lume vie, interactivă, consistentă, renunțând însă la inclu-

derea unui sistem RPG complex.

Jocul se va desfășura într-un vast complex de cercetare, abandonat cu mult timp în urmă (prin al doilea război mondial), dar reactivat recent în vederea efectuării unor experimente genetice dubioase. Motivul abandonării sale inițiale, precum și prezența cadavrelor presărate ici și colo sunt un mister total, la începutul jocului, dar asta nici nu se compară cu ceea ce te așteaptă mai încolo. Imaginează-ți un întreg ecosistem de mutanți care populează această bază, "altoiți" cu gene sau chiar cu organe și membre umane, și împărțiți în trei "caste" principale: drone, predatori și soldați. Pentru fiecare dintre ele se încearcă implementarea unui AI instinctual (contrar unuia individual, mânat de script-uri), așa încât dronele își vor vedea de treaba lor zilnică și vor căuta cadavre, pentru extragerea de material genetic, predatorii vor vâna dronele, iar soldații se vor strădui din răpuzeri să le apere... din motive ce ne vor fi dezvăluite probabil cu altă ocazie. Toată tărășenia asta ar funcționa de

minune, dacă n-ar trebui să te mai strecuri și tu pe-acolo, încercând să sustragi ADN-ul recoltat de drone – acesta asigurându-ți "plasmidele" necesare pentru îmbogățirea rezistențelor și a abilităților speciale, printr-un sistem ușor schimbat față de vechile nano-implanturi.

Un alt sistem de upgrade-uri va exista la nivelul armelor, acestea putând fi transformate într-o oarecare măsură pe parcursul jocului; iar un element și mai interesant se anunță a fi dispozitivul de scanare biologică (un fel de aparat foto, dacă vrei), cu care vom putea poza diferiții monștri, pentru obținerea unor avantaje în confruntările viitoare. Deja-vu? Foarte probabil... În orice caz, **BioShock** pare în acest moment un proiect extrem de ambițios care, dacă va avea un succes similar înaintașului său spiritual, i-ar putea consacra pe cei de la Irrational în rândul elitei producătorilor de jocuri.

www.irrational-games.com

ZAPPA CU TREI IEZI

serban@pcgames.ro



Vedere pentru orice ocazie



MCO.NET
INTERNATIONAL

ro.kpl.biz

DATE

Producător
Ice-Pick Lodge

Publisher
Buka Entertainment

Termen
Trim. I 2005

Pathologic



Din nou, bucurie mare pe capul meu, deoarece producătorii și distribuitorii din Mama Rusie pun serios osul la treabă. Până acum am avut parte de multe surprize plăcute de pe frontul de Est, diverse titluri de strategie, role playing, action, iar acum,

mai zeloși ca niciodată, Ice-Pick Lodge și Buka decid să exploreze împreună plaiurile riscante, dar totodată minunate, ale adventure-ului.



Ei bine, nu vom avea parte de un adventure clasic, ci mai degrabă de o combinație interesantă de survival horror, câteva elemente de shoot'em up, toate acestea gândite în așa fel încât **Pathologic** să fie nici mai mult nici mai puțin decât unul dintre cele mai originale jocuri din ultimul timp. Mai mult decât atât, jocul încearcă mai degrabă să ne spună o poveste bizară, decât să ne facă a sări de pe scaun de frică, o poveste destul de dură și sumbră, în care avem a face cu un inamic omniprezent și

atotputernic – o epidemie inexplicabilă care face ravagii și ucide într-un ritm alert, mai ceva decât Panzerele nemțești în al Doilea Război Mondial.

Deci, pe scurt, avem de-a face cu un orașel infestat cu sus-numita epidemie, în care trei personaje distincte își fac apariția pentru a rezolva treaba cum scrie la carte, fiecare dintre ei cu o agendă proprie și personală. Primul, un om de știință stilat, pe numele său Bachelor, este angajat (cu sau fără carte de muncă) de către autorități pentru a descoperi misterele din spatele epidemiei. Al doilea personaj, Ripper (hm, cu un asemenea nume, individul are, mă gândesc, o grămadă de pacienți) sosește aici în căutarea

unor indicii despre soarta tatălui său, în timp ce ultimul personaj este întruchipat de o tinerică, dotată de mama natură, pe lângă tot felul de... err... chestii, cu puteri miraculoase de vindecare și cu un trecut misterios și bântuit de tot felul de monstruozități. Începem jocul alegând unul dintre aceste trei personaje, iar scopul nostru este de a descoperi cauza acestei maladii și de a o anihila, toate acestea pe parcursul a douăsprezece zile. Punct. Producătorii au anunțat că **Pathologic** va fi mai mult artă decât entertaining, fiind inspirat dintr-o gamă foarte largă de filme și cărți, de la producțiile lui David Lynch, până la scriitorii ca Franz Kafka sau Edgar Allen Poe. Jocul se află în producție de



AUZI, NENEA, de unde pot să cumpăr și eu lentile de contact ca ale mamei?

aproape doi ani și are foarte mari speranțe de a se afirma pe piața saturată occidentală, prin unicitatea sa și prin experiența deosebită pe care o va oferi publicului.

Într-una dintre descrierile jocului, întâlnim câteva cuvinte care ne face să ridicăm, ușor, din sprânceană, și anume "non-linear plot and real time flow". Când un joc se laudă că este lipsit de linearitate, asta înseamnă că putem face "chestii" în plus, care nu au nici o legătură cu story-line-ul propriu-zis. O adevărată non-linearitate este o foarte mare provocare pentru producătorii din toate colțurile lumii, însă rușii au în plan niște concepte deosebit de interesante. În primul rând, vom alege unul dintre cele trei personaje puse la dispoziție, iar ceilalți doi care nu au beneficiat de grația noastră vor fi și ei prezenți în joc, acționând de capul lor, fiecare controlat de calculator. Ei vor acționa împotriva noastră, încercând să ne pună bețe în roate la tot pasul. Comportamentul și dialogurile NPC-urilor se va schimba în timp real, în funcție de deciziile noastre, fapt ce transformă practic jocul în unul cu trei campanii singleplayer, câte una pentru fiecare personaj.

Pathologic este un joc care merită așteptat cu tot interesul, atâta timp cât înțelegem că nu este doar un adventure, un sooter sau un horror, ci o combinație (sperăm noi) reușită între mai multe genuri.

MIRROR COSTIN

paul@pcgames.ro

PC Games Forum

<http://www.pcgames.ro/forums>



FRUMOASĂ LOCUINȚĂ, doamnă. Doar că masa pare cam goală...



CÂND ȚI-AM ZIS că nu intri, nu intri! Doar de la 18 ani în sus se poate.





World of Warcraft

beta report

DATE

Producător
Blizzard

Publisher
Vivendi

Termen
Trim. I 2005

Buimac și cu ochii încă mustind a lacrimi de fericire, lumea de basm a lui **World of Warcraft** m-a primit la sânu-i plin de culoare, atât de familiar, plăcut și cald... Încălzit de sângele scurs din mormanul de lupte purtate între orci și oameni, de mai bine de un deceniu încoace.



Prima zi din luna octombrie a fost ziua în care am redevenit un fan Blizzard! A fost ziua în care se dădea startul Beta-testului european de **World of Warcraft** și, întâmplător, primeam și eu 'mail prin care eram invitat să particip la acest moment special, așteptat cu ardore încă de la anunțul oficial al MMORPG-ului viscolian. Nu am să mai insist asupra chestiilor tehnice, gen rase, clase, locații, mijloace de transport și așa mai departe, pentru că despre astea am mai povestit și, oricum, vom avea ocazia să o facem iar în testul de la anu'. Așa că voi trece direct la joc și la lucrurile care m-au impresionat în mod deosebit.

În virtutea inerției euforice care mă cuprinsese, mi-am ales din start un personaj cât mai jucăuș cu putință – un Gnome zâmbăreț, cu păr ciufulit verde-strident, proaspăt absolvinte' al școlii primare de magie și alba-neagra. Evident, n-am vrut să-i răpesc lui Paul plăcerea sadică de a-și lua în primire orcul său hidos și a-și începe ravagiile prin ținuturile kalimdoriene; deși mă-ngrozesc încă la gândul că, odată și odată, ar putea să-și proptească piciorul și în pragul Alianței (bieții n00b-elves... nici nu știu săracii ce-i așteaptă!).

Așa cum s-a mai spus deja, crearea personajului e foarte simplă și nu implică decât alegerea



LUMEA LUI WARCRAFT văzută din cel mai ultimul-satelit răcnet cu aburi al gnomilor

rasei, a clasei și a aspectului: sex, meclă, piele, păr și tot felul de "accesorii" de înfrumusețare – bărbi, tatuaje, cercei, coarne și nu numai. Punctele de experiență sunt distribuite în mod automat la începutul jocului și ulterior după fiecare level-up, celor cinci atribute de bază (Strength, Agility, Stamina, Intellect și Spirit), respectiv eventualelor atribute secundare (Arcane, Fire și Frost Magic pentru clasa Mage). Sistemul acesta simplifică mult gameplay-ul și se potrivește de minune cu intenția producătorilor de a face jocul cât mai accesibil începătorilor, dar nu știu în ce măsură va fi pe placul role-player-ilor hardcore. Personal, mi s-a părut a fi o alegere bună, mai ales că există o

droaie de profesii și skill-uri cu care să-ți bați capul și asupra cărora ai totuși un control mai precis. Sistemul de skill-uri seamănă leit cu cel din **Diablo II**, ca structură și evoluție, iar profesiile merg pe ideea că repetiția e muma învățaturii. Stai toată ziua cu oala pe foc – îți crește skill-ul de Cooking; faci ture duble cu târnăcopul prin adâncul minelor – îți crește skill-ul de Mining; hăcuiești cu toporul toate veverițele și iepurașii care-ți ies în cale – îți crește rating-ul de atac cu respectiva categorie de arme. Ești practic răsplătit exact pentru ceea ce faci, iar fără să-ți exersezi în mod frecvent profesiile, nu ai cum să citești scroll-uri și rețete avansate de Cooking, Leatherworking,



CIUFULEANDRA PĂDURII și-a tras o păruială sănătoasă cu pieptenele meu spectral

Blacksmithing, Alchemy și așa mai departe. În plus, ai voie să înveți simultan doar două dintre cele nouă profesii de bază, lucru care te obligă să te ții de treabă și, totodată, să te implici frecvent în comerțul cu ceilalți jucători, atunci când ai nevoie de ingrediente sau obiecte pe care nu le poți meșteșugiri de unul singur.

Bun, revenind acum la crearea personajului, merită precizat că fiecare rasă are o zonă proprie jocului din care pornește, în relativa apropiere a celor opt orașe principale răspândite prin lumea azerothiană. Ca tot gnomu', mi-am început aventura din Coldridge Valley, un ținut înzăpezit, taman pe gustul meu, populat doar de dwarves, gnomes și alte piticanii

blagoslovite de la natură cu un insațiabil dar al suptului. Una dintre primele așezări în care am poposit era chiar un sat de maeștri berari care m-au întâmpinat cu câteva quest-uri tare simpatice: m-au pus să culeg tot felul de buruieni pentru licorile lor, să îmbăt paznicul cramei din satul vecin, să șterpelesc apoi o "mostră etilică" din pivnița rămasă nesupravegheată... Și când credeam că am terminat cu ele, mi-au proptit în spinare un ditamai butoiul de rachiu, cu care a trebuit să mă plimb de la un degustător la altul până... hăt-depart, dincolo de bariera zăpezii, în ținutul Loch Modan.

Aici am legat și prima amiciție virtuală din WoW, tot cu un

TRECE VARA, VINE TOAMNA, iaca șatra de țigani!



MI S-A LUMINAT FAȚA când mi-a căzut privirea și damblaua pe tanti aia din tablou





I-AM ZIS SĂ NU MIȘTE și-am tras un foc de avertisment cu artificii din dotare

Gnome însă, Warrior de profesie. Tipul era un scoțian absolut bestial, nu ca cei de prin proverbe, ci unul suficient de darnic cât să mă scoată de multe ori din belea... îndeosebi din cele financiare (la un moment dat devenisem obsedat de casa de licitații din Ironforge, unde cheltuiam "ca un marinăr" după fiecare level-up). Plus că tipul deborda de poante subtile, așa că ne-am înțeles de minune; eu îi mai dădeam câte o cămașă curată de fiecare dată când învățam să tricotez una nouă și îl aprovizionam cu piei de animale, pentru skill-ul său Leatherworking, iar eu, în schimb, mă alegeam cu roadele profesiei respective și cu un ajutor de nădejde, în quest-urile mai grele.

În faza asta am realizat și cât de relativă e toată tărăsenia cu MMORPG-urile astea: nu era prima dată când un astfel de joc devenea subit mult mai interesant, doar pentru că întâlnisem

un jucător cu care puteam purta o conversație hazlie (dar nu la modul tembel) sau făceam niște poante sarcastice la adresa unor tovarăși de party 'nalți ca bradul, proști ca gardul. De altfel, nu degeaba ajunsesem noi la concluzia că un party fără pitici e precum canarul fără pene... sau ceva de genul ăsta. În orice caz, dacă m-aș fi rezumat doar la o experiență solitară, cu siguranță că jocul n-ar mai fi avut același farmec.

Pe de altă parte, e destul de puțin probabil ca cineva să-l parcurgă fără absolut nici o interacțiune cu ceilalți jucători. Dincolo de a fi un simplu MMORPG hack'n'slash, **World of Warcraft** vine cu un excelent sistem de quest-uri care te obligă practic să cauți tovarășia altor personaje și, nu de puține ori, să o păstrezi pentru cel puțin două-trei misiuni la rând. Iar asta datorită dificultății foarte ridicate a misiunilor de



TRAJE FĂINA! Hop ș'așa, țurai și țurai, who's your daddy?

tip "Elite" (gen asasinarea unui boss), în timpul cărora iese la iveală importanța crucială a organizării party-ului: un Warrior care să încaseze loviturile inamice, un Priest care să-i vindece din mers pe ceilalți și niște magi care să mai coloreze atmosfera, sunt figuri esențiale în componența unui party standard. În mod ideal, coordonarea membrilor trebuie să se realizeze din reflex, fără să trebuiască să pierzi clipe prețioase urlându-i healer-ului să te vindece, dacă ești un personaj pus pe "tanking" sau dacă ești un mag firav să te oprești să ceri ajutorul... ah, de fapt în cazul ăsta rareori mai apuci să ceri vreun ajutor! Indiferent ce clasă ești, trebuie să-ți știi exact rolul care ți se cuvine: cei mai solizi trebuie să se sacrifice pentru supraviețuirea healer-ilor sau a altor personaje capabile să îi readucă la viață pe ceilalți. Iar trupa din lina a doua, să stea liniștiți pe craca lor atunci când "puller"-

ul își face treaba și să nu-l lase să crape de unul singur, după ce a reușit să "desprindă" un inamic și să-l atragă înapoi spre restul party-ului. Pentru cei nefamiliarizați cu tacticile de grup, site-ul european **World of Warcraft** (wow-europe.com) explică foarte bine ce să faci și, mai ales, ce să NU faci în timpul unui party-quest periculos. Iar dacă tot ajungi pe-acolo, pagina respectivă e o sursă ideală de informații pentru începători și pentru cei care vor să afle mai multe despre rase sau clase, înainte să-și creeze personajul "de bază".

Totuși, oricât de eficient ar fi un party, faptul că numărul membrilor este limitat la cel mult cinci constituie uneori o piedică, pentru îndeplinirea celor mai sadice quest-uri. De aceea, mai devreme sau mai târziu, n-ar strica să te alături unui Guild sau chiar să-ți creezi unul propriu, dacă te ține sacul cu galbeni și crezi că ai stofă



de lider. Experiența mea în acest domeniu a fost una destul de traumatizantă și, prin urmare, de scurtă durată: după ce am semnat o petiție de înființare a unei ghilde, m-am trezit în compania unor tovarăși de partid nu foarte străluciți, iar toate misiunile la care am participat alături de ei au fost niște eșecuri răsunătoare (de fapt era și normal, socotind că eram singurul pitic de pe-acolo...). În cele din urmă, m-am decis să o las baltă și să-mi caut alt Guild mai strălucit. Pe cât posibil cu cât mai mulți pitici. Și fără francezi!

O altă ocazie ideală de interacțiune cu ceilalți jucători sunt schimburile și comerțul. În marile orașe, canalele de discuții destinate trading-ului colcăie deja de anunțuri WTB și WTS ("wanting to buy"/"wanting to sell"). Deci, dacă revii dintr-o drumeție îmbelșugată, e bine să mai arunci un ochi și peste fereastra de chat, în caz că ai vreunul dintre obiectele dorite cu

fală, din moment ce 1 gold = 100 silver, iar 1 silver = 100 bronze – și deci un preț gen "3 gold, 75 silver, 40 bronze" poate fi interpretat pur și simplu ca 37540 bănuți. Dar dacă spun că primul meu bănuț de aur l-am agonisit cu sudoarea multor nopți nedormite, iar unele lucruri pot ajunge să coste 100 gold (asta într-o zonă începătoare), deja e clar că lucrurile evoluează mult mai rapid și opulent, din momentul în care începi să faci și niscaiva bani de pe urma skill-urilor tale.

Până să ajungi la un asemenea nivel, însă, vei petrece mult timp hoinărind de unul singur. Și o vei face cu cea mai mare plăcere, pe măsură ce vei descoperi lumea absolut superbă a lui WoW. Nici acum nu-mi vine să cred cât de bine au reușit viscolienii să surprindă clasicul feeling de **Warcraft**, cu grafica aceea "desenată" și chiar cu tipicele replici întepate ale NPC-urilor ("More work?!"). Totul e finisat și dichisit cu o obsesie de-a dreptul înfricoșă-

toare, dar asta deja a devenit o tradiție pentru Blizzard. Am fost surprins și de bogăția quest-urilor care te poartă prin mai multe povești în paralel, într-o manieră de cele mai multe ori coerentă și uneori chiar pacifistă. Aș putea să povestesc la nesfârșit despre aventurile mele de până acum, despre ce topoare sau săbii se mai nimerea să pescuiesc din Loch, despre iepurașul și pisica mea siameză purtătoare de noroc... Dar nu asta e ideea. Dacă vei reuși vreodată

să pui mâna pe el și să plătești abonamentul lunar, sunt sigur că vei fi la fel de fascinat de World of Warcraft și că vei pierde nopți întregi nu doar pentru a mai sări un nivel, ci pentru a mai descoperi încă o părticică, din această vastă lume de basm... și de cafeală.

en.wow-europe.com

ZAPPA CU TREI IEZI

serban@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

ardoare de maiștrii alchimiști, forjari sau ingineri. Că doar un ban în plus nu strică niciodată. Și apropo de asta, mi-a plăcut din start sistemul monetar, toate prețurile fiind împărțite în aur, argint și bronz. Practic nu e mare sco-





Counter-Strike: Source

Urmăresc „fenomenul” **Counter-Strike** de câțiva ani și, chiar dacă pasiunea mea pentru acest joc a început să-și mai diminueze energia odată cu trecerea timpului, nu pot să uit distracția pe care mi-a oferit-o. Pentru mulți dintre noi, **Counter-Strike** este singurul joc care staționează pe PC 365 de zile pe an, este jocul pe care-l jucăm zilnic, hartă după hartă. Când ai

însă în mâini **Counter-Strike: Source**, emoția crește, adrenalina urcă la cote rar atinse înainte, datorită dorinței de ceva nou din partea celui mai jucat joc multiplayer al tuturor timpurilor. Din păcate, închiderea acestei ediții a revistei nu ne-a lăsat timpul necesar unui test în adevăratul sens al cuvântului, așa că amânăm punctajul pentru numărul următor. Vom încerca însă aici să gustăm

puțin din această versiune hot new care se numește **Counter-Strike: Source**.

Cel mai faimos mod al tuturor timpurilor a poposit în sfârșit și pe monitoarele noastre într-o prezentare cum nu se poate mai reușită; cei de la Valve au înțeles că engine-ul jocului vechi de aproape șase ani era puțin cam bătrânel și ne oferă acum o nouă versiune care utilizează engine-ul

de **Half-Life 2**, **Source**. Ce avem nou? Un detaliu grafic nemaivăzut încă pe PC, mai mult chiar, nemaivăzut în vreun joc până acum. Nu numai grafica, ci și fizica, grație lui Havok 2, integrată perfect în contextul jocului redă acțiunea foarte realist.

De la prima versiune la 1.6 grafica a fost actualizată, puțin câte puțin; suntem la final de 2004 și încă trebuia să jucăm CS

Interviu cu Silviu Stroie - Computer Games

Ce înseamnă de fapt Steam? În ce a constat începutul colaborării și colaborarea în sine de până acum cu Valve Software?

Conceptul de Steam a apărut la începutul lui 2002, colaborarea Computer Games cu Valve Software a început în aprilie 2002. Steam reprezintă un concept de distribuție software online. Practic, toate jocurile produse de Valve Software vor putea fi descărcate prin intermediul Steam-ului. Nu va mai fi nevoie să cumperi o cutie din magazin, vei putea descărca direct jocul dorit. Mai mult chiar, Steam va actualiza automat ultimele patch-uri ale jocului respectiv. Conceptul Steam este destul de sim-

plu: la nivel global există câteva zeci de servere care deservește jocurile respective. Când un client de Steam vrea să descarce un joc, acesta va fi conectat automat la cel mai apropiat server, pentru a obține viteza maximă. La începutul lui 2003 existau cinci servere de Steam Content, dintre care unul era în România, operat de Computer Games.

Ce reprezintă Computer Games? Și ce v-a determinat să vă implicați în activitatea de distribuție de jocuri, nu numai de prezentarea acestora?

Computer Games este o idee începută în

1996, materializată la acea vreme într-o revistă de jocuri (prima revistă românească cu CD), care s-a transformat în site-ul www.computergames.ro în toamna lui 1998. Practic, aici s-a format cea mai mare comunitate de gameri din România, locul unde poți găsi zilnic informații despre aproape orice. Computer Games are o poziție foarte avantajoasă în domeniul site-urilor de jocuri din România și nu numai, iar implicarea noastră în distribuția online nu a fost decât un pas firesc. Poziția noastră ne permite să afirmăm că suntem cel mai bun mediu pentru mediatizarea Steam-ului în România. Singura diferență majoră între



cu modele și texturi obscene, engine-ul de Half-Life datând de pe vremea când bunica se urca în pomi să culeagă cireșe... Am sperat că mesianica înnoire se va petrece odată cu apariția lui **Condition Zero**. Vai, nouă și speranțelor noastre deșarte! **CS: CZ** a fost un sughiț ludic, un joc pe care-i mai bine să-l lăsăm să-și doarmă somnul de veci în Walhalla FPS-urilor. Eh, dar defunctul **CS: CZ** a pribegit pe mesele de operație a prea multor produ-

cători pentru a ieși ceva cu adevărat bun din el. În schimb, Valve dacă face ceva, face bine și **CS: Source** vrea să spele rușinea pricinuită de **Condition Zero**. Care sunt mult râvnitele schimbări? Hmm, cunoașteți de aztec? Sunteți chiar atât de siguri că o cunoașteți? Așa am spus și eu înainte de jucarea primei partide și nu-mi credeam ochilor; reflexiile apei și ale pardoselii sunt impresionante, aproape de fotorealism, texturile personajelor

dau pe dinafară de detalii, le respiră din toate poligoanele... Gameplay-ul a păstrat ce a fost mai bune din capitolele precedente și a ameliorat notabil factorul „trag în zid și mori!”, tipic oricărei versiuni de **Counter-Strike**; acum adversarul moare dacă ții mira pe el și nu mai este suficient să-i plasezi mira deasupra capului în speranța că o rafală trasă la întâmplare îl va atinge. Ce să spun, hărțile sunt aceleași, dar jocul apare mult îmbunătățit.

De fapt, mai poți cere altceva de la **Counter-Strike**? Cred că este evident pentru toată lumea, ameliorările substanțiale apar la capitolul grafică și în integrarea engine-ului fizic Havok 2. Grafica este una de excepție și v-o spune unul care a jucat și terminat **Far Cry** și **Doom 3**. Dacă texturile din **Doom 3** păreau aproape plastificate, în engine-ul Source nimic nu are vreo virgulă în plus sau în minus, cel puțin în ceea ce privește **Counter-Strike**. Să umbli

licențele la cutie și cele oferite prin Steam vor ține atât de rapiditatea cu care ele vor ajunge la end-user precum și de preț. După cum știți, toate jocurile care se vând, în prezent, la cutie, în România, apar cu o oarecare întârziere în magazine. Prin Steam, jocul va putea fi descărcat/jucat în clipa în care el este lansat la nivel mondial. Cealaltă diferență majoră o constituie prețul. Astfel, cel puțin pentru internet cafe-uri, vor exista diferențe mari de preț față de versiunea „la cutie” a jocului, deoarece se elimină intermediarii, prețul jocurilor achiziționate prin Steam (și în special în România, unde vor fi disponibile

la prețuri speciale față de piața mondială) va fi mai mic. Deocamdată, noi lansăm în țară programul oficial Valve pentru internet cafe-uri. În câteva cuvinte, este vorba de achiziționarea pe o perioadă limitată (de minim 3 luni, maxim 12, în funcție de cererea fiecărui internet cafe) a unei licențe care permite accesul la toate jocurile Valve Software. Asta înseamnă **Half-Life**, **Counter-Strike**, **Counter-Strike: Condition Zero**, **Counter-Strike: Source**, **Half-Life 2**, precum și a tuturor mod-urilor pentru ele. Practic, pentru câțiva dolari pe lună/pc, veți avea acces la toate aceste jocuri.

Când, unde și în ce mod se achită licența? Dacă vreau să achiziționez o licență Half-Life, cât voi plăti în plus pentru Half-Life 2?

Deocamdată, pe plan național, se vor putea achiziționa prin Steam doar licențele pentru internet cafe-uri, urmând ca, într-un viitor apropiat, să fie disponibile și licențe end-user. Detaliile privind achiziționarea acestor licențe le veți primi trimițând un e-mail la sales@computergames.ro. Licența de internet cafe disponibilă în România conține automat și **Half-Life** și **Half-Life 2**.

A CONSEMNAȚ MIRELA GALEȘ



pe un parchet sclipitor înseamnă să-ți freci ochii, într-atât de frumoase și realiste sunt reflexele oricărei surse de lumină, calculate, desigur, în timp real și fără să îngreuneze viața procesorului. Același lucru în privința pavimentului, de exemplu, scara care duce la râu în de_aztec sau tunelul din de_dust. Texturile tuturilor hărților sunt fantastice, cu precădere de_office și de_dust (acestea mi-au plăcut în mod deosebit). De_dust are un efect superb de „nisip de deșert”, pe toată harta vezi nisip în aer, exact ca atunci când suflă vântul și ridică praful. De_office este o capodoperă, atât în interior, cât și în exterior; în birouri găsești multe obiecte pline de detalii: de exemplu, poți trage într-un computer, poți deschide cutia acestuia și trage câte un cartuș în placa video, CD-ROM etc. Reflexiile soarelui sunt foarte suges-

tive pe unele hărți, încât ți se întâmplă de multe ori să te miști cu camera, atunci când ești spectator, numai ca să admiri modul în care se propagă lumina pe întreaga hartă; jocurile de lumini se găsesc din abundență și razele soarelui vor pătrunde chiar și în cele mai mici găuri ale construcțiilor. Fizica jocului este de nota zece: toate obiectele sunt supuse unor reacții fizice fără precedent, calculate în timp real, ținându-se cont de nenumărați factori, ca forță și atingere, cei care au jucat **Far Cry** știu la ce mă refer. Să arunci o grenadă între două butoaie înseamnă să le vezi proiectate în înălțimi, apoi căzând și, dacă strada este în pantă, acestea se vor rostogoli cu siguranță. Ați vrut realism, aveți realism cât încap!

Gameplay-ul s-a schimbat așa-dar puțin și în bine. Dacă înainte ți se întâmpla să tragi deasupra

capului adversarului și să-l termini cu headshot, acum va trebui să ținți precizie, fără să mai așteptați ca norocul să-și facă jobul; apropo de fizica jocului: a început să se răspândească o modă pe diferite servere, pe care aș numi-o „acoperă bomba”. Despre ce este vorba? De exemplu, plantez o bombă pe de_dust și, odată activată, văd că bomba este la vedere. Ce fac? Găsesc un butoi și îl împing ca să-l fac să cadă deasupra bombei și să o ascund de privirile counterilor. Este un exemplu banal, dar vă asigur că a devenit deja foarte important în ceea ce privește gameplay-ul.

Modelele armelor sunt foarte reușite. În nici un joc nu mi s-a mai întâmplat să admir un AK-47 atât de bine reprodus! Lemnul care acoperă arma pare adevărat, la fel și părțile metalice. Nu mai vorbesc de sunetul armei care, în sfârșit, a reușit să mă convingă,

după ani întregi de așteptări.

În privința cerințelor hardware ne situăm undeva la niveluri decente: Athlon 2 GHz, 512 MB RAM și Ati Radeon 9600 Pro la 128 MB RAM sunt suficiente pentru a te bucura de joc în 1024x768 cu toate detaliile la maximum și un frame rate constant la 35 fps; dacă setezi shadows pe low (mare lucru nu se schimbă), obții un frame rate fix de 40 fps chiar și pe serverele pline.

Am fost fascinat de acest **Counter-Strike: Source** încă din primele secunde ale jocului. Numi credeam ochilor că merg pe aceleași binecunoscute, învechite și bătucite hărți, într-atât sunt de schimbate grafic, cu un grad de detaliu uimitor și cu un engine fizic care rupe tot la ora aceasta.

O știm prea bine cu toții, la **Counter-Strike** nu mai aveai ce să adaugi! O pot spune zecile de mii de jucători care se frânguesc zilnic pe serverele din întreaga lume! Fanii jocului au fost însă convingși că unicul aspect care se putea îmbunătăți era grafica... și uite că s-a întâmplat, și nu cu orice engine, ci cu cel al lui Half-Life 2! Cei care iubiți CS-ul să nu mai stați pe gânduri: dați fuga repede și jucați-l... cei care vă aflați la primele headshot-uri online și căutați jocul momentului, altceva nu vă pot recomanda pentru finalul anului 2004. Ce va fi pe viitor? Pot să pun pariu că va avea un succes asemănător primului CS.

MIRON CU STEAM

cipri@pcgames.ro





It's in the game.
www.fifafootball2005.ea.com

NU FAȚA ESTE CEA
CARE M-A FĂCUT CELEBRU

Fernando Morientes

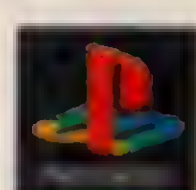
merita să joaci originale!

Jocuri distribuite în România de:
Best Distribution SRL

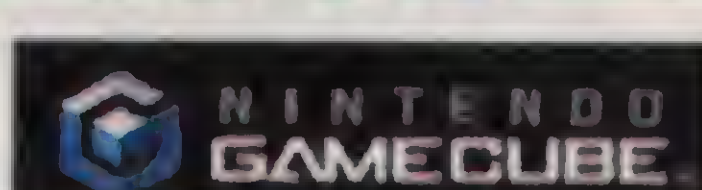
În octombrie



FLUID FOOTBALL



PlayStation.2



PC CD-ROM


GAME BOY ADVANCE™

N-GAGE

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, simbolul EA SPORTS și It's in the game sunt mărci sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau în alte țări. Produs licențiat oficial de FIFA. Simbolul FIFA © 1977 FIFA TM. Fabricat sub licență de Electronic Arts Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. Toate drepturile sunt rezervate. Numele jucătorilor și asemănări sunt folosite sub licență de la International Federation of Professional Footballers (FIFPro), echipele naționale, cluburi, și/sau ligi. Toate produsele sponsorizate, numele de companii, nume de mărci și simboluri sunt proprietatea respectivilor lor deținători. Toate celelalte mărci sunt proprietatea respectivilor lor deținători. EA SPORTS™ este o marcă a Electronic Arts™. PlayStation și familia de simboluri PS sunt mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, și simbolurile Xbox sunt mărci sau mărci înregistrate ale Microsoft Corporation în Statele Unite și/sau în alte țări. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE și simbolul NINTENDO GAMECUBE sunt mărci ale Nintendo. © 2004 Nintendo. Toate drepturile sunt rezervate. Game Boy, Game Boy Advance sunt mărci ale Nintendo. © 2004 Nintendo. N-Gage este o marcă sau o marcă înregistrată a Nokia Corporation.



Myst IV:



Fiecare dintre noi are lumea lui imaginară, ascunsă, pe care n-o împarte cu nimeni. Până la o anumită vârstă. **Unora însă nu le trece această stare și caută aventura, adrenalina sau, dimpotrivă, liniștea, pacea, în alte părți decât realitatea. Fie că e vorba de universuri paralele, de lumi de mult uitate sau de călătorii în timp, subiectul este întotdeauna excelent pentru un joc de aventură.**

Pentru că, ce face de fapt un jucător? Se desprinde și el de lumea înconjurătoare și pornește într-o fascinantă călătorie al cărei final adesea nici măcar nu-l bănuiește...



Revelation

Seria **Myst** este o cunoștință veche a fanilor jocurilor de aventură. Poate prea veche, având în vedere furtuna de clone insipide, inodore și incolore care s-au abătut în ultima vreme asupra aventurierilor virtuali (ajunge doar să amintim de **Aura: Fate of Ages**). Chiar dacă acestea erau pline de puzzle-uri din care lipsea orice urmă de logică și scene care, deși grafic arătau destul de bine, nu aveau în ele nimic original, unii s-au încumetat să susțină că genul adventure a renăscut din propria-i cenușă ca pasărea Phoenix (nu vă gândiți la formație că în oglinda ultimelor prestații, prefer să le ascult înregistrările vechi). Ba mai mult, unii au sărit la înaintare și au declarat anii 2004 și 2005 drept anii jocurilor de aventură. Și iată cea mai bună dovadă a faptului că este mai apreciată cantitatea decât calitatea. Toate jocurile de aventură apărute în ultima vreme au fost niște dialoguri de trei surcele, trei lulele, combinate cu câteva probleme ilogice care, dacă aveai

noroc, te plictiseau și nu te iritau.

Pe de altă parte, **Myst IV** te poartă spre tărâmurii unde n-a mai reușit să ajungă jocul de mult timp: oriunde în afară de spațiul de unde-l joci. Reușește să te smulgă din realitate încă de la primele secvențe și să te țină captiv până la ultimele cadre. Este o escapadă la cutie – lucru pe care îl căutam atât de mulți.

Nu, jocul nu e perfect (nici unul n-a fost și nu va fi), dar ca adventure, **Myst** dă dovadă de o măiestrie rar întâlnită. După instalare, se prezintă cu niște puzzle-uri la care faci entorsă la creier, dar care de la primul până la ultimul sunt bazate pe logică, cu o grafică cum n-ai mai văzut în categoria lui și cu o poveste care seamănă deja cu un roman de cea mai bună speță. Dacă întrebi orice fan de adventure ce contează cel mai mult la un astfel de joc, probabil îți va răspunde fără ezitare: firul epic și felul în care au fost concepute puzzle-urile. Din fericire, firul epic din noul **Myst** nu mai este un colier format din înși-





ACTORII REALI, combinați cu grafica 3D, dau o impresie neașteptat de plăcută

ruirea puzzle-urilor. Producătorii au decis să continue relatarea zbuciumatei sorți a lui Atrus și a familiei sale, pe fondul unei narațiuni captivante, pline de trădări, decepții și corupție. Sună bine, nu? Cei care au mai jucat vreunul din episoadele precedente, știu probabil despre ce este vorba, pentru neinițiați am să încerc să fac însă o scurtă descriere.

În centrul întregii legende stă

civilizația antică D'ni care avea puterea de a călători prin diferite lumi. Chiar dacă la prima strigare sună ca și vorbele unui bibliotecar țicnit, pentru a călători în diversele puncte ale universului, acești oameni foloseau niște așa numite linking books. Această abilitate a lor, denumită pur și simplu „The Art”, le-a dat posibilitatea de a-și părăsi spațiul natal, înainte de producerea unei calamități care

OPINIE

Și eu care credeam
că puzzle-ul din demo era greu!



ȘERBAN STOKKER

Stilul apartine al seriei, perspectiva first-person, grafica superbă și puzzle-urile dementiale – poate prea dementiale pe alocuri, sunt lucruri pe care n-ai cum să nu le remarci în noul Myst IV. Adevărul e însă că Myst rămâne un joc rezervat unei categorii mai aparte a fanilor genului Adventure... mai contemporană, dacă pot spune așa, dar paradoxal și ceva mai elevată. E un joc al minții care are destul de puține în comun cu clasicele aventuri point-and-click 2D, punându-ți în mișcare neuronii la un nivel mai profund, fără să abunde în poante și personaje caricaturale. Puzzle-urile păstrează acea logică elementară tipică seriei, dar care de multe ori este prea ascunsă și frustrantă, ținând să-i țină la distanță pe jucătorii de „quest-uri” tradiționale, printre care îmi place să cred că mă număr și eu...

le-ar fi distrus întreaga civilizație. Până la urmă ei au aterizat într-un sistem de peșteri ascuns în burta Pământului. Pentru poporul D'ni, puterea de a crea epoci (Ages) le-a conferit oportunități infinite. Această putere imensă necesita însă și responsabilitate, de care unii membri ai acestei civilizații n-au dat dovadă. Dar dacă ceva n-ar fi mers prost, nu mai exista premisa jocului original. Traversând eonii, ai văzut și simțit cum D'ni au creat diferite epoci pentru plăcere sau durere, în funcție de autorul lor. Deși nu există un personaj principal în joc (din totdeauna joci rolul unui erou necunoscut), fiecare aventură a ta are ceva de-a face cu Atrus. El, împreună cu nevasta lui Catherine au trei copii: o fată pe nume Yeesha și doi băieți, Sirrus și Achenar. Yeesha este fiica perfectă, în timp ce frații ei abuzează într-un fel sau altul de puterea de care dispun. La un moment dat, ei se revoltă împotriva părinților, distrugând numeroase epoci scri-

se de tatăl lor, forțându-i pe aceștia să-i pedepsească izolându-i în două epoci din care nu au scăpa-re. De atunci, au trecut ani și ani, iar acum ți se oferă șansa să te întorci și să schimbi mersul lucrurilor.

La începutul jocului, aterizezi într-o epocă numită Tomanha, unde Atrus trăiește fericit cu ce a mai rămas din familia sa. Motivul vizitei tale este chemarea lui Atrus care, aidoma obiceiului său, apelează la tine la nevoie. Se pare că nevasta lui îl bate la cap în legătură cu soarta celor doi fii. Ba mai mult, Catherine a reușit să-l convingă pe Atrus că izolarea îndelungată a avut un efect benefic asupra modului de comportare al celor doi și că ar fi timpul să-i readucă înapoi. Sosești în casa familiei chiar când Atrus finalizează pregătirile pentru a pleca după fiii lui în cele două epoci folosite ca un fel de închisoare. Utilizând o invenție proprie, gazda speră să-și vadă odraslele încă o dată înainte de plecare. Acest



OPINIE

Fiecare myst-er își are revelația lui.



CIPRIAN COROIANU

Cu siguranță, **Myst IV** nu intră în categoria de jocuri populare și ușor de digerat de noua generație de jucători.

Mai accesibil decât restul seriei, grație numeroaselor inovații care ne simplifică viața foarte mult, **Myst IV** ar putea însemna o decepție pentru jucătorii hardcore.

Totuși, nu cred să existe cineva care să nu descopere cu plăcere acest titlu încântător. Reușit din punct de vedere tehnic, **Myst IV: Revelation** ne oferă o călătorie extraordinară la frontierele visului și paradoxal ale realului, cu imagini de toată frumusețea, acompaniate de muzici reușite și de un gameplay rafinat.

Revelation este o urmare demnă pentru una dintre cele mai venerabile serii de jocuri care a scris istoria PC-ului!

„crystal viewer” îi dă posibilitatea de a monitoriza diferitele epoci din afara lor. Înainte însă de a putea arunca o privire, atelierul bra-vului D’ni este zdruncinat de o explozie care lasă fără curent întreaga casă. Plecând după scule, Atrus lasă în seama ta sarcina de a repara alimentarea electrică. Aventura a început!

Pe baza primului puzzle care-ți iese în cale, îți poți forma o imagine despre ce te așteaptă: probleme incitante, logice și distractive. În majoritatea jocurilor de aventură, una dintre cele mai mari probleme cu aceste puzzle-uri este faptul că nimeni nu-ți explică de ce trebuie să faci un lucru într-un fel sau pe un altul altfel. Oricât

de bine proiectate ar fi fost puzzle-urile din primele episoade **Myst**, ele erau destul de obscure. De exemplu, s-a întâmplat ca trăgând de o manetă într-o epocă să ți se deschidă o ușă la kilometri depărtare. Alte puzzle-uri erau realizate într-un stil academic, mulți considerând că e nevoie de diplomă de inginer ca să le poți rezolva. **Myst IV** însă reușește să facă totul bine, fiecare puzzle încercând în mod egal inteligența și răbdarea jucătorului. Fiecare dintre aceste provocări este logic realizată (dacă vrei să treci de o ușă trebuie să găsești o metodă de a o deschide) și se integrează

perfect în mediul înconjurător. Nu lasă impresia că a fost implementat artificial.

Interfața este intuitivă și simplă. Te miști în lumea înconjurătoare folosind un cursor animat interactiv care se schimbă în funcție de acțiunile pe care le poți întreprinde. De exemplu, dacă ai posibilitatea de a-l examina ceva mai îndeaproape, cursorul scoate o mică lupă. La baza ecranului se află inventarul tău cu trei puncte de bază: un aparat foto, o mașinărie de vizualizare a pozelor făcute și un colier. Includerea camerei este o idee cât se poate de practică deoarece de acum încolo nu vei

avea nevoie să desenezi pe hârtie schema diferitelor mașinării pentru a putea rezolva un anumit puzzle. Camera nu te va ajuta doar așa: ea reprezintă și jurnalul tău personal. Încă în prima parte a jocului ai să găsești colierul lui Yeesha. În anumite puncte ale jocului acesta va străluci dându-ți de știre că poți viziona o amintire. Aceste amintiri relatează anumite întâmplări care s-au petrecut în acel loc. Bineînțeles că această noutate este la fel de bine realizată ca celelalte, adăugând 60 de minute de video la durata jocului.

Vorbind de video trebuie să amintim că grafica jocului se com-





PUZZLE-URILE DIN ACEST EPISOD sunt mult mai logice și mai ușor de rezolvat

pune pe de o parte din engine-ul grafic, pe de altă parte din înregistrări video cu actori reali. Aceste două părți au fost atât de bine îmbinate, încât rezultatul te lasă cu gura căscată și-ți lasă impresia că te afli în cel mai frumos joc de aventură care a existat vreodată. Actorii și-au făcut bine treaba, majoritatea scenelor fiind naturale și credibile (doar pe alocuri vedem puțin prea mult entuziasm). Vei vedea și fețe cunoscute printre actori. Rand Miller co-creatorul seriei își reia de exemplu rolul lui Atrus. Nici de partea 3D a graficii nu ne putem plânge, dimpotrivă. Renunțând la

engine-ul grafic văzut în URU: Ages Beyond Myst, producătorii au revenit la abordarea clasică a primelor episoade ale seriei. Cu diferența că fundalele statice au fost înlocuite de animații încântătoare. Acum vei vedea în jurul tău lumi pline de viață animate de floră și faună, nemaivorbind de splendidele efecte care întregesc imaginea (nori de praf, condiții meteo veridice). Ar fi fost mai drăguț dacă producătorii nu se opreau la rezoluția de 1024x768 de pixeli, dar efectul și așa este uimitor. Din păcate, această măreție grafică are prețul ei. La prima vedere, poate să pară grandoma-

nie cele două DVD-uri pe care se întinde jocul, dar, după secvența finală, îți vei da seama că a meritat. Chiar dacă e un risc considerabil să publici jocul doar pe DVD, consider că aceasta a fost singura soluție rațională (variante de a include în pachet 10 CD-uri, mi se pare mult mai hilară). Spațiul de pe DVD-uri este ocupat și de sistemul de ajutor ingenios menit să ofere sfaturi utile jucătorilor. Acest sistem a fost realizat pe mai multe niveluri. Folosind primul nivel primești doar câteva indicații învăluite în ceață. Din dorința de a nu ajuta prea mult, aceste indicații sunt atât de misterioase încât adesea te încurcă mai mult. La al doilea nivel, deja îți dă indicații precise despre rezolvarea puzzle-urilor, cum ar fi: unde trebuie să te duci sau ce trebuie să cauți. Folosind al treilea nivel practic, **Myst IV** mai că nu se rezolvă singur.

Să-ți petreci ore în șir cu rezolvarea unor puzzle-uri și lectura unor extrase de jurnal, nu este distractiv pentru toată lumea. Dar cei cărora le plac jocurile de aventură de modă veche și au răbdare, vor găsi în **Myst IV** o adevărată comoară. Producătorii au eliminat numeroase probleme ale episoadelor precedente care

Punctaj MYST IV

PRODUCĂTOR	Ubisoft Montreal
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă

PRO & CONTRA

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Puzzle-uri incitante ➤ Grafică excepțională ➤ Atmosferă captivantă 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rejucabilitate redusă ➤ Unele puzzle-uri sunt puțin obscure
--	--

Grafică 90%

Sunet 91%

Gameplay 87%

Atmosferă 89%

Multiplayer 95%

89%

NECESAR

CPU	- 1.5 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB

RECOMANDAT

CPU	- 2 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

MYST III: EXILE
URU: AGES BEYOND MYST

puteau cauza neplăceri (mai ales nivelul de greutate infernal din Riven), găsind un echilibru între logic și obscur, între dificultate și divertisment. Mitul continuă printr-o poveste fascinantă care ne introduce și mai adânc în universul **Myst**, fără să-i excludă pe cei care acum fac cunoștință cu seria. Iaca o aventură bine realizată!

DIMISTRIE CÂNDTEMIRI

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>



Știrile Televiziunii Transilvania



Privești ce trăiești.



Televiziunea Transilvania Oradea, str. Traian Moșoiu 10, tel. 0259.45.55.16



Men of Valor. Adică bărbați de bărbăție. Adică Chipendalles. Cum americanii au o serioasă problemă legată de cultul personalității, mai ales în condițiile în care și-ar dori să rescrie istoria (nu a lor, ei nu au istorie) acolo unde au greșit în mod mizerabil,

Vietnamul este din nou luat în vizor de o casă producătoare de jocuri și ne aruncă în mijlocul unui conflict fumat deja de o grămadă consistentă de titluri ce au apărut în ultimul timp pe piață.

Men of Valor





După cum îmi place mie să remarc (des), Statele Unite au pierdut cam tot ce era de pierdut în materie de „Vietnam”. De la opinia publică ce a condamnat constant decizia violentă a autorităților, pe atunci (ca și acum, de altfel) incapabile de a face ceva constructiv, până la războiul propriu-zis în care fundulețul red-white-and-blue a fost tăbăcit cu meticulozitate de mult mai slaba pregătită echipă a Vietcongului, americanii au luat țepă după țepă și bătaie după bătaie. Just a reminder. Nu vă luați după jocurile abundente ce tratează subiectul, nici după filmele siropoase în care un one man army trece ca prin brânză prin fortărețele asiaticilor. Americanii au pierdut războiul. Au luat bătaie. Au luat bătaie, URÂT.

Nu poți avea un storyline într-un joc ca **Men Of Valor**. E un clasic „shoot those stupid

vietnameze people right da head”, piperat cu cut-scenes în care personajele squad-ului tău încearcă niște glumițe mai mult sau mai puțin reușite. De obicei, mai puțin reușite. Toate acestea susținute de o grafică destul de reușită, mediul înconjurător arătând beton: jungle pline de anofeli, plaje fără femei, zone urbane distruse (sau nu) de explozii, toate acestea sunt dotate cu texturi detaliate, peisaje incredibil de realiste sau viață ambientală. Există câteva efecte speciale drăguțe, cum ar fi exploziile (da, da, ca de obicei, exploziile)acompaniate de un blur dezorientativ (asemănător, ca idee, cu țiuitul din **Call of Duty** după ce lansezi o rachetă). De cealaltă parte, animațiile personajelor arată de parcă cel responsabil cu finisarea lor s-a îmbătat și a uitat să le termine. Colegii

de suferință trec de la o locație la alta fără o tranziție intermediară, apărând pe ecran mai ceva ca pop-up-urile de la site-urile pentru adulți. De asemenea, de foarte multe ori, se deplasează în jurul tău fără a-și mișca picioarele, într-o levitație care l-ar face gelos pe însuși bunul Yoda, iar animațiile sunt câteodată de-a dreptul bizare – camarazii tăi suferă, parcă, de atacuri cerebrale atunci când ar trebui doar să respire greu.

Men of Valor a fost făcut de echipa de la 2015, aceiași responsabilă cu **Medal of Honor: Allied Assault**. Cum acest joc a devenit o referință a genului, ajutând copios la promovarea gameplay-ului puternic scriptat, **MoV** nu este prea mult în spate. Pe lângă clasicele misiuni de genul „te afli în punctul A, mișcă-ți poponeața re-pejor spre punctul B”, întâlnim și

misiuni defensive sau misiuni „in action”, din interiorul unor elicoptere sau al unor bărci motorizate. Din nou, nu mă pot abține să nu fac o comparație cu **Call of Duty** la acest capitol, menționând faptul că **MoV** mai are de muncă în ceea ce privește adrenalina oferită în cazul acestui tip de misiuni. Tipic genului, jocul este jumătate shooter, jumătate acțiune și teatru, toate acestea într-un dezastru ambulant numit război, care este, de altfel, caracterizat printr-o coregrafie de zile mari. Din păcate, scripting-ul este unul care lasă de dorit. Adică e de toată jena. Să vă spun și de ce. Una dintre misiuni, de exemplu, are loc în niște tuneluri-labirint ale Vietcongului. Nimic senzațional. Misiunea se încheie cu un cut-scene storyline-based. Problema e că, dacă în momentul în care acest cutscene binevoiește să înceapă, nu ne aflăm în locul potrivit, vom fi uciși de o explozie care încheie



prezentarea respectivă. Asta înseamnă un singur lucru. Load până ne nenorocim neuronii, sau cel puțin până reușim să ne poziționăm exact în punctul necesar pentru a scăpa de explozie. Hmm, dacă bine stau să mă gândesc, au fost MULTE load-uri...

Problema cu aceste load-uri este dată, în mare măsură, și de sistemul de salvare al jocului. Evident, fiind o portare de pe Xbox (Dumnezeule mare, cât timp mai trebuie să aud cuvântul ăsta), beneficiază de save-uri între niveluri. Atât. Bine, nu chiar atât, anumite nivele oferă unul sau două checkpoints intermediare, care însă „durează” până ce folosim utila funcție de Alt+F4. Cu toate acestea, nici măcar aceste checkpoints nu ne fac viața mai ușoară (ca să nu mai înjur sistemul de save), mai ales în cazul în

care avem de a face cu misiuni foarte

te dificile, cu mulți inamici de măcelărit. Ca exemplu, undeva pe la sfârșitul jocului, avem una bucată de luptă foarte dificilă, precedată de câteva minute bune de plimbărică prin junglă, plus două cutscenes (care, evident, nu pot fi întrerupte nici dacă ne rugăm la cel de sus). Problema e că ne trezim la un moment dat că trecem prin această secvență lipsită de evenimente din nou, și din nou, doar pentru a fi terminați de un foc de armă la douăzeci de secunde după ce a început bătălia. Yeah, the save sistem really sucks.

Campania singleplayer oferă aproximativ 15 ore de joc (evident, durata sa poate crește simțitor odată cu sistemul de salvare mai sus menționat). Una dintre problemele aferente portării jocului de pe console este lipsa unui mod cooperativ pentru a străbate campania, pe care îl întâlnim pe Xbox. Clasic. Cu toate acestea, la capitolul multiplayer, varianta PC este ceva

mai bogată, oferind un suport pentru 24 de jucători, un număr aproape dublu de hărți precum și câteva moduri în plus.

Avem așadar



clasicul deathmatch, în care amatorii de gore își pot etala nebănuitele talente în ale headshot-ului, avem două moduri de capture the flag, un mod mission în care jucătorii vor fi nevoiți să ducă o luptă aprigă în jurul unor puncte strategice, precum și **Frontline**, un mod capture-and-hold care este disponibil numai pentru varianta

Bărbații de bărbăție cuceresc și distrug tot ceea ce prind în cale, de la mama-san-uri vietnameze până la clădiri și zone strategice. Plusând, pe lângă toate acestea, cu faptul că personajul principal este un „africa-american dude”, vă dați seama la ce stadiu a ajuns și chestia cu negrii în jocurile de calculator. Parcă am fi în serialele de televiziune, în care este musai și necesar să

existe un negru, care de obicei își dă viața la sfârșit pentru camaradul său de culoare mai deschisă. Asta este.

MIRROR COSTIN

paul@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj MEN OF VALOR

PRODUCĂTOR	2015
PUBLISHER	VU Games
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 39 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

➕ Grafică detaliată	➖ Vietnam
➕ Echipă bine pusă la punct	➖ Personaj principal fără personalitate

Grafică	87%
Sunet	86%
Gameplay	83%
Atmosferă	82%
Multiplayer	80%

84%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1.4 GHz	CPU - 2.4 GHz
Video - 32 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
VIETCONG
JOINT OPERATIONS





Mortyr 2

Look, daddy, another cool war game! Careva producător s-a trezit din somnul de veci în care mai bine rămânea și a decis că piața nu este deloc supra-saturată cu Vietnamuri și soldăței americani în plină glorie, drept care iaca... **Mortyr 2**. Superb. Exact asta ne mai lipsea. Cu toate acestea, ca un bun gamer ce sunt, obiectiv și toate celea, am decis să îi dau o șansă minimă și să îl încerc. Mai bine tăceam dra-cu' din gură și mă apucam de **Solitaire**. Ei bine, când am început

să scriu acest articol tocmai aflasem că Cipri pusese mâna pe ceva joculeț bestial pe care îl lăuda printre sporadicele cerculețe de fum din pauza de țigară. Iar eu am rămas cu ochii în soare și cu un **Mortyr 2** de toată jena, căruia îi voi da probabil o notă execrabilă. Pentru că o merită, cu vârf și îndesat.

Cică a fost odată ca niciodată o realitate alternativă, în care națiștii au câștigat cel de-al Doilea Război Mondial prin diverse metode mai mult sau mai puțin con-

forme cu cerințele de aderare la UE. În anul 2093, tot felul de semne prevestesc un masiv cataclism ce va pune capăt vieții de pe scumpa noastră planetă, așa că oamenii de știință decid să trimită un individ în trecut pentru a reseta istoria și pentru a împiedica realizarea dispozitivului de călătorit în timp, cu care inițial națiștii câștigaseră războiul. Vă dați seama, așa de bine trăiau toți sub oblăduirea caldă a puieților lui Hitler, încât doar un cataclism i-a putut convinge să schimbe istoria. Cool. Îmbrăcat într-o grafică destul de... arhaică, ce aduce mai degrabă cu un engine de **Quake 2** decât cu un joc din anul 2004, **M2** oferă un gameplay aproape inexistent, în care trebuie să ne mișcăm între diverse puncte strategice de pe hartă, să măcelărim "some nazi scum", să salvăm nu știu ce lideri de opinie și să măcelărim "some nazi scum". În principiu, jocul e un shoot'em up destul de linear, fără nici o posibilitate de a te mai apuca vreodată de el după ce ai trecut de primele două misiuni. Și, pe lângă faptul că are o grafică paradită, pe un sistem cu un gigi de RAM și un Radeon

9600 Pro, setat la high detail, mergea mai rău ca un pensionar spre farmacie. Sincer, având la dispoziție atâtea gamez-uri axate pe warfare, m-aș mira ca **Mortyr 2** să prindă la public, mai ales că este absolut plictisitor, lent, urât și pe un singur CD. Rest in pieces.

MIRROR COSTIN

paul@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj MORTYR 2

PRODUCĂTOR	Miraje Interactive
PUBLISHER	Just Flight
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 39 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

● Grafică de clasa a IV-a	● Linear
● Cerințe de sistem exagerate	● Jocul

Grafică	65%
Sunet	50%
Gameplay	45%
Atmosferă	43%
Multiplayer	50%

50%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1.4 GHz	CPU - 2.2 GHz
Video - 32 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CONFLICT VIETNAM
MORTYR





Nexus: The Jupiter Incident

"Something's going to happen on Jupiter,
you must leave."

"What? What's going to happen?"

"Something wonderful."

"What?"

"I understand how you feel. You see, it's all
very clear to me now. The whole thing.

It's wonderful."

(2010: The Year We Make Contact)

O disease spațiale mi-au atins o coardă sensibilă încă din primii ani de gaming, mulțumită unuia dintre cele mai captivante jocuri pe care am avut plăcerea să mi le trec în palmares: o strategie de sorginte panonică numită **Reunion**. Au urmat apoi o serie de alte titluri de gen, dintre care nu voi aminti aici decât despre **Freespace** și **Homeworld** – acesta fiind trioul ce pare să fi inspirat într-o bună măsură atmosfera, stilul și scenariul lui **Nexus: The Jupiter Incident**. În caz că numele nu-ți spune nimic, proiectul se născuse inițial sub un titlul mult mai

sonor, **Imperium Galactica III**, fiind redenumit ulterior drept **Galaxy Andromeda**, înainte de a se ajunge la cel actual. Multe s-au întâmplat de-a lungul genezei sale, însă un lucru a rămas neschimbat: nucleul echipei producătoare Mithis Games, desprinsă din cadrul studioului maghiar Philos Labs. Chiar și după abandonul publisher-ului CDV din 2003, ungerii au ținut cu dinții de proiectul lor și-au găsit un partener nou și, cu forțe proaspete, au scos la lumină unul dintre cele mai bune jocuri de tactică apărute anul acesta! Și țin să subliniez din start ideea de tactică, pentru că



➤ **DUPĂ A DOUA TRANSFORMARE** a navei Angelwing urmează câteva misiuni comode...

aceasta stă la baza întregului concept de joc.

Ca să-i citez pe producători, **Nexus** se vrea a fi – și chiar este – un "Tactical Fleet Simulator", punându-te la cârma unei flote mărunt de nave, pe care le comanzi într-o manieră vag asemănătoare celei din seria **Homeworld**. Deosebirea principală este aceea că Mithis au preferat să se concentreze exclusiv asupra aspectului tactic al luptelor spațiale, renunțând cu totul la harvesting, construcția și comasarea unui număr astronomic de unități sau alte elemente clasice de strategie în timp real. Tot ce trebuie să faci în acest joc este să-ți îngrijești ca pe ochii din cap cele câteva nave (de multe ori chiar una singură), să le upgradezi cu escadrile, arme și echipamente cât mai coezive, iar apoi să le folosești cu un bun simț tactic în timpul misiunii – pentru că numai astfel vei reuși să faci față provocărilor tot mai dificile și mereu schimbătoare ale campaniei single-player.

Jocul începe destul de molcom, în sistemul nostru solar dintr-un viitor nu prea îndepărtat, marcat de repere istorice ca primul om născut în afara atmosferei (tatăl eroului principal), prima crimă săvârșită în spațiul cosmic, descoperirea primei "găuri-de-vierme" și o serie de alte întâmplări ce pregătesc cadrul narativ al jocului – toate astea fiind prezentate într-un superb film intro-

ductiv. Campania te pune în rolul căpitanului Marcus Cromwell, al cărui tată condusesese cândva o misiune de colonizare a sistemului solar Noah, dispărând însă odată cu sus-amintita "gaură de vierme". Pentru o vreme, situația e relativ calmă, singurele conflicte fiind purtate între corporațiile Pământului. Participând și tu la o serie de operațiuni, ajungi la un moment dat în posesia unei misterioase nave de construcție extraterestră – Angelwing – cu care, inevitabil, străpungi granițele sistemului solar și aterizezi în mijlocul unui conflict galactic de toată frumusețea. De aici încolo, povestea urmează un curs interesant și mai puțin previzibil decât m-aș fi așteptat. Chiar dacă



➤ **CÂMPURILE DE ASTEROIZI** îți pot oferi un avantaj tactic în fața flotelor mai mari ➤

unele personaje sau secvențe de scenariu pot părea desprinse din ghidul micului făuritor de clișee, băieții de la Mithis au știu să evite foarte subtil majoritatea clișeeelor, lăsând impresia că și cele existente ar fi fost lăsate acolo dinadins. Până și secțiunea Credits au conceput-o ca o ironie la adresa filmelor SF uber-kitch, ca nu cumva să mai existe vreun dubiu în privința orientării lor... artistice.

Dar să revin. Spuneam că **Nexus** este în primul rând un joc de tactică, iar acest lucru implică o pregătire atentă a fiecărei misiuni. După ce îți este prezentat briefing-ul, mai poți citi o grămadă de informații suplimentare, din jurnalul lui Cromwell și din datele atașate obiectivelor tactice, sau să

survolezi întregul sistem solar după cum te taie capul, grație excelentului sistem de vizualizare spațială. Mai departe, urmează pasul cel mai important: upgrade-ul flotei! Pentru fiecare navă care supraviețuiește unei misiuni, primești un anumit număr de resurse. Cu acestea, îți poți instala arme mai puternice, scuturi mai rezistente, motoare mai rapide și o puzderie de dispozitive auxiliare; iar, separat, îți mai poți umple hangarele cu nicaiva escadrile de fighters, bombers sau unități de comando (vei vedea tu la ce-s bune...). Cât despre navele care nu-ți supraviețuiesc, ghinion: primești alta nouă în locul ei, cu aceeași dotare, dar fără nici un Resource Point pentru executarea





OPERAȚIUNEA "TOATE SCUTURILE SUS" a fost curmată la timp de battleship-ul Ismail

vitalelor upgrade-uri. Deci, fă bine și ai grijă de ele!

Misiunile propriu-zise se desfășoară similar celor din Homeworld dar, așa cum spuneam, fără măturări de praf cosmic, construcții, cercetări sau alte pierderi de vreme. La urma urmelor, luptele din Nexus nu se dau între flote vaste, ci mai degrabă între dispozitivele unui număr redus de nave capitale. Jocul îți oferă un control total asupra modulelor proprii (pe care le poți activa sau dezactiva la nevoie) și asupra energiei furnizate celor patru sis-

teme generale: life support, shield, weapons și engine. Cred că e lesne de înțeles ce se întâmplă când motoarele, armele și scuturile funcționează simultan la 200% din valoarea nominală, de aceea e bine să fii în permanență cu un ochi nu doar pe barele de shield/hull damage, ci și pe rezerva de energie rămasă în baterii. Din păcate, misiunile introductive nu îți detaliază toate subtilitățile interfeței și poate, din punctul acesta de vedere, producătorii ar fi trebuit să mai insiste nițel, pentru că nu toți jucătorii

vor avea răbdare să descopere fiecare chichiță; iar multe dintre aceste "chichițe" sunt decisive în soarta misiunilor viitoare. De pildă, nu ți se amintește nicăieri despre posibilitatea de a-ți mișca navele ținând apăsată tasta Shift – acesta fiind practic singurul mod de deplasare manuală, fără specificarea unei ținte precise din spațiul misiunii. Iar, ca o notă personală, te sfătuiesc să folosești cu încredere și opțiunea de Pause (tasta Space), pentru a analiza în tihnă fiecare situație care apare.

Pe lângă aspectul său tactic bine pus la punct și atmosfera sa captivantă, Nexus se mai bucură și de o diversitate fantastică a misiunilor, din acest punct de vedere situându-se cu mult deasupra altor strategii de gen. De-a lungul campaniei, vei fi pus în situații dintre cele mai felurite: lupte brute, furișări printre asteroizi, apărări, salvări, infiltrări, plus alte câteva tipuri de obiective mai speciale... Aproape fiecare misiune din Nexus te provoacă într-un fel particular, îți pune la încercare diferitele tipuri de arme și subansambluri, iar, cu timpul, te ajută să-ți definești o configurație a navelor cât mai apropiată stilului tău de joc. Eu, de exemplu, ajunsese la un moment dat să-mi instalez numai arme laser pentru dezactivarea dispozitivelor, capa-

bile să penetreze într-o anumită măsură scutul navelor. Desigur, prima țintă era chiar generatorul scutului: acesta odată scos din funcțiune, era apoi mult mai lesne să dezactivez rând pe rând armele, motoarele și celelalte dispozitive ale navei inamice care, în final, rămânea practic intactă, dar totalmente nefuncțională. La fel de bine însă, aș fi putut opta pentru o combinație devastatoare de arme anti-shield și anti-hull, fără să-mi mai bat capul cu fiecare dispozitiv în parte și – mai important – fără să trebuiască să detectez toate dispozitivele.

Detecția joacă un rol important în Nexus, atât în sensul descoperirii navelor și dispozitivelor inamice, cât și al camuflării propriilor nave. Cam pe la misiunea a opta sau a noua, nava ta Angelwing se alege cu o minunăție de Cloaking Device, ideal pentru a te face nevăzut în momentele mai potrivnice ale unei lupte sau atunci când vrei să te strecuri într-o poziție mai bună de atac. La rândul lor, asteroizii pot oferi și ei un refugiu tactic de neprețuit. De pildă, în prima misiune de după dobândirea cloaking-ului, trebuie să te strecuri nevăzut pe o distanță considerabilă, printr-un câmp de asteroizi presărat cu senzori inamici, pentru a ajunge la o stație spațială și a o infiltra cu o unitate





MISIUNILE SOLITARE sunt mai ușoare decât te-ai aștepta, cu condiția să-ți cunoști bine nava

de comando. Partea nasoală e că respectiva abilitate de cloaking poate rămâne activă doar pe perioade scurte de câte cinci minute, necesitând apoi 30 de secunde de recuperare – timp în care ești total neprotejat și nu ai voie să fii detectat. Salvarea vine tocmai din partea asteroizilor ce colcăie prin jurul stației, toată tărașenia reducându-se în final la găsirea locurilor sigure de popas și manevrarea corespunzătoare a navei în timp util.

Din păcate, e foarte puțin probabil să termini "din prima" misi-

uni de genul acestuia, aici ieșind la iveală o problemă clasică exasperantă, și anume: necesitatea folosirii în mod artificial a funcției de Load, pentru depășirea cu succes a crizelor care – evident – se declanșează când ți-e lumea mai dragă! Acuma... înțeleg eu că trebuie să înveți din greșelile anterioare. Dar atunci când respectivele greșeli îți aparțin chiar ție și ești nevoit să le repeți iar și iar, până găsești soluția optimă, frustrarea poate atinge cote alarmante. Din fericire, problemele lui Nexus se cam opresc aici, doar

câteva bug-uri răzlețe mai insistând să știrbească din calitatea surprinzătoare a acestui joc.

Cât despre partea tehnică, imaginile alăturate grăiesc de la sine cuvinte superlative de laudă, sunetele sunt în general bune (cu excepția câtorva voci mai... panonice), iar aranjamentele muzicale întregesc de minune atmosfera aceea de operă spațială, sugerând cu subtilitate calmul fragil de dinaintea unei furtuni și stimulându-ți la maximum concentrația în timpul luptelor.

Dacă trag acum linie și le adun

Punctaj NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

PRODUCĂTOR	Mithis Games
PUBLISHER	HD Interactive
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

⊕ Tactics uber alles!	⊖ Load-uri "artificiale" inevitabile
⊕ Grafică și muzică de excepție	

Grafică	93%
Sunet	85%
Gameplay	87%
Atmosferă	91%
Multiplayer	81%

88%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 32 MB	Video - 128 MB
RAM - 128 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HOMEWORLD 1 & 2
HEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

pe toate – grafică superbă, gameplay solid, misiuni diverse, povești și personaje interesante – nu pot ajunge decât la concluzia că **Nexus: The Jupiter Incident** este un joc surprinzător de bun, pe care-l recomand deopotrivă amatorilor de strategii spațiale și devoratorilor de manevre tactice care vor să-și clătească ochii cu ceva nou... Și, ca fapt divers, fanilor odiseelor spațiale 2001 și 2010. It's full of stars!

ZAPPA CU TREI IEZI

serban@pcgames.ro



Knights of Honor



Ultimul joc de strategie pe care l-am jucat a fost unul care, cu siguranță, nu se va șterge prea repede din căpșorul meu gol și fără de conținut. Oferea un univers ambiguu pentru mulți, undeva într-un viitor măcinat de lupte crâncene, în care orcii lui nenea Tolkien aveau pistoale și bombe.

Ei bine, Knights of Honor mă pune cu picioarele pe pământ și mă readuce în universul medieval cu care am fost obișnuit până acum, cu regi, cavaleri, prințese mult prea fecioare, precum și o altă seamă de aspecte mai mult sau mai puțin desprinse din cartea de istorie de clasa a patra.

Jocul ne ridică la rangul de conducător al unei națiuni europene, la alegere, din perioada medievală, de la Olanda în Nord, până la Rusia în Est, de la Insulele Britanice până la Regatele Arabe din nordul Africii. Mai mult, ținând cont de faptul că KoH marșează pe trei „sezoane” europene, mai bine zis începutul, mijlocul și sfârșitul epocii medievale, în care statele cunosc diferite stadii de dezvoltare, putem practic alege dintr-o varietate piperată de națiuni.

Unul dintre cele mai importante aspecte ale jocului este prezența unei Curți Regale, alcătuită dintr-un maxim de nouă cavaleri, care este responsabilă pentru acțiunile ce pot fi luate înăuntrul și în afara granițelor. La început, doar un singur slot din cele nouă este ocupat de un lider militar, însă pe parcurs putem angaja noi mareașali pentru a recruta armate, merchants pentru a stabili contacte economice cu restul lumii,

constructori, clerici sau spioni. Astfel, fiecare membru prezent în Curtea Regală are un set distinct de atribuții, făcând partea de management una destul de alambicată. Pe lângă prezența acestei Curți Regale, jocul pune o importanță deosebită și pe familia imperială. Dacă în majoritatea jocurilor de gen, luăm frâiele imperiului în hainele unui rege atotputernic și nemuritor, KoH creează o aproximație a unei dinastii, care trăiește, se înmulțește și moare ca tot omul. Partea masculină a acestei familii servește unor scopuri diverse, putând primi oricare atribuție a unui cavaler, cu mențiunea că o va îndeplini pe gratis. Prințesele nu sunt bune decât la partea de cimentat alianțe cu regatele străine, prin căsătoria (voită sau nu) cu un prinț moștenitor aferent. Pe parcursul jocului, monarhul va îmbătrâni și va muri, în cele din urmă, moment în care moștenitorul urcă pe tron, se căsătorește și va avea și el pruncii



🔗 **VÂNÂND, NOI PETRECEM** o viață fericită, cu mici și cu bere în codru pornim...

🔗 **ÎN STÂNGA TATA, ÎN DREAPTA MAMA**, iar jos viitorii maneliști de bani gata 🔗

săi. De asemenea, este posibil ca nobilimea conducătoare să moară pe câmpul de bătălie sau în alte circumstanțe diferite. Un exemplu în acest caz ar fi unul dintre generalii mei care a murit la masă, înecându-se cu o bucată de cârniță fragedă.

Un alt element interesant adus de **KoH** este pietatea. Aceasta se acumulează prin prezența cât mai multor clerici, biserici și catedrale pe teritoriul imperiului, iar înclinația monarhului spre religie va determina cât de repede se acumulează fervoarea religioasă. Pentru prima dată într-un joc de strategie, cărțile sunt recunoscute la adevărata valoare pe care o aveau în Evul Mediu. Ele sunt

scrise de clerici și au rolul de a ne educa și specializa cavalerii pe diversele lor profesii. Cu fiecare level obținut prin educație, merchants-ii, builderii sau clericii primesc diverse bonusuri (cu excepția mareșalilor care își câștigă experiența pe câmpul de luptă).

Că tot veni vorba de măcel, **KoH** oferă un joc-în-joc la acest capitol, situație care seamănă izbitor cu cea din **Rome: Total War**. Partea de combat este de fapt un areal mărișor, dotat cu o grămadă de elemente tactice (mlaștini, păduri, clădiri, râuri), iar armatele oponente masate în părți diferite ale hărții. Bătăliile decurg ca în orice alt RTS, unitățile putând fi comandate individual sau în

grupuri. Un aspect ce diferențiază **KoH** de alte jocuri ceva mai clasice în domeniu este morala. Cu cât aceasta scade (din varii motive), cu atât trupele se vor comporta mai execrabil pe câmpul de luptă, ajungând ca, în momente critice, să ridice frumușel stegulețul alb și să se predea adversarului. Prezența în partea de combat a generalului nu este un feature tocmai nou zilele astea. Acesta, împreună cu grupul său de bodyguarzi, poate fi folosit pe post de cavalerie, însă pierderea sa în luptă duce automat la pierderea bătăliei, ca să nu mai menționăm și toate atributele sale câștigate cu sârg. Arcașii au un număr redus de proiectile la dispoziție,

număr ce nu poate fi reîmprospătat pe parcursul unei bătălii, lucru ce ne obligă ca, în anumite situații, să trecem cu ele la lupta hand-to-hand.

Multiplayer-ul jocului este unul nu tocmai strălucit, el bazându-se în mare parte pe skirmishuri rapide sau pe recrearea unor bătălii istorice din epoca medievală. Faptul că lipsește aici modul campaign, marea majoritate a părții de strategie și management este păstrată pentru singleplayer.

MIRROR COSTIN

paul@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums



🔗 **ÎN ACEA PERIOADĂ MEDIEVALĂ**, România nu era integrată în Europa! Ca și acum!! Ca și pe viitor!!!

Punctaj KNIGHTS OF HONOR

PRODUCĂTOR	Black Sea Studios
PUBLISHER	EA
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 39 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

➢ Grafică îngrijită	➢ Multiplayer nefinisat
➢ Micromanagement eficient	➢ Prea puține inovații

Grafică	86%
Sunet	80%
Gameplay	77%
Atmosferă	80%
Multiplayer	74%

81%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1.4 GHz	CPU - 2.2 GHz
Video - 32 MB	Video - 128 MB
RAM - 128 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
ROME: TOTAL WAR
AGE OF MYTHOLOGY



Medieval Lords

V-ar plăcea să construiți Parisul medieval? Sau măcar Verona? **Medieval Lords** vă dă ocazia să ridicați orașele medievale ale visurilor voastre. Spre deosebire de nume ilustre într-ale genului, ca **Sim City**, **Medieval Lords** nu este în 2D ci în 3D. Engine-ul îți permite plimbări la first person prin oraș, precum și rotiri sau zoom-uri

pentru a avea o mai bună percepție asupra acestuia. Fiecare clădire poate fi plasată în orice sens și fiecare edificiu are o structură din lemn și piatră. Jocul este un furnicar de detalii și perspectiva apropiată sau îndepărtată este de un nivel foarte bun. Engine-ul permite și vizualizarea fiecărui locuitor în sarcinile sale cotidiene. Din păcate, calitatea graficii nu este

una fantastică. Texturile utilizate sunt lipsite de detalii și decorurile și unitățile nu scapă de marea problemă a aspectului cubic, caracteristică unei curențe a poli-goanelor. Nici animațiile nu sunt prea convingătoare: carele se întorc destul de brusc la intersecții și, în general, atitudinea unităților este lipsită de naturalețe și

fluiditate în mișcare. Sunetul nu frapează, muzicile fiind repetitive și zgomotele cam din topor. Într-un cuvânt, prima impresie nu este prea pozitivă. Din fericire, însă, pe măsură ce trece timpul, descoperim și laturile bune ale jocului. Clădirile pe care le poți construi sunt clasate tematic: apă, hrană, securitate, tehnologie,





Punctaj MEDIEVAL LORDS

PRODUCĂTOR	Monte Cristo
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

+ Control simplu	+ Soundtrack enervant
+ Feeling de ev mediu	+ Sistemul de luptă
+ Grafică frumoasă	

Grafică	83%
Sunet	62%
Gameplay	89%
Atmosferă	82%

80%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1.4 GHz	CPU - 2.4 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
STRONGHOLD
CASTLE STRIKE

cea ce îți permite să găsești foarte repede clădirea pe care o cauți. Apoi, apreciabil este că nu trebuie să construim străzi de fiecare dată când ridicăm ceva: drumurile sunt create automat și legate de străzile deja existente. Practic! Atât de practic încât dacă nu-ți place dispunerea automată, poți să ștergi și să refaceți întotdeauna traseul. Sigur că nu trebuie să construiești orice oriunde, scopul fiind acela de a satisface nevoile fiecărui locuitor al orașului, în așa fel încât să-și poată îmbunătăți el însuși locuința și crește capacitatea acesteia, prin urmare crește și populația. Ca să cunoști dorințele tuturor, este suficient să faci clic pe o casă și o fereastră se va deschide pentru a-ți preciza care sunt nevoile locuitorilor. Astfel, poți construi clădirile pe care și-le dorești supușii tăi... dacă-ți permite buzunarul, desigur! Trebuie să gestionezi cât mai bine profiturile din impozite. Din fericire, dacă nu ai stofă de gestionar, consilierii sunt și ei buni la ceva și poți apela la aceștia pentru a afla ce trebuie să faci.

Dacă aspectul economic și de construcție este foarte pasionant grație unei interfețe intuitive și practice, cu totul altfel stau lucrurile atunci când trebuie să abordezi sistemul de luptă. Orașul tău trebuie păzit împotriva inamicilor și va trebui să

ataci teritoriile adverse pentru a le cuceri. Problema este cu controlul direct al unităților pe câmpul de luptă: nu faci altceva decât să le plasezi acolo, după care AI-ul se ocupă de tot! Se cam împute treaba pe-aici! Într-adevăr, aș fi vrut să pot defini eu însumi grupele de adversari pe care să le rup în bătaie, dar asta nu se poate face și luptele seamănă, astfel, una cu cealaltă. Dacă vrei să anexezi un teritoriu, totul se desfășoară întotdeauna la fel: îți masezi armata la frontieră, declari război taberei adverse, aștepti un timp și atacul începe automat. Unitățile tale se năpustesc asupra dungeon-ului advers principal

lichidând inamicii care le stau în cale. Dacă ai masat destule trupe, victoria este asigurată, dacă nu, va trebui să începi un nou atac mai târziu. Aspectul strategic al luptelor este așadar ocultat în totalitate pentru că AI-ul face totul și nu întotdeauna eficace.

O altă problemă este lipsa modului skirmish și a multiplayer-ului. Trebuie să te mulțumești cu misiunile campaniei. Bine, există un editor de hărți dar tot îți dorești să-ți probezi creațiile în multi.

Destul de ambițioși, Monte Cristo încearcă să involbureze apele calme ale genului city builder a la SimCity, Stronghold sau

Castle Strike introducând o fărâ-mă de bogăție prin lupte și un engine 3D. Rezultatul este suficient de interesant în partea de gestiune, dar păcătuiește printr-o interfață gândită defectuos și lupte în care AI-ul își etalează crasa incompetență. Medieval Lords ar fi putut seduce numeroșii pasionați de city builders dacă lacunele și defectele sale nu ar fi fost atât de numeroase. Păcat, pentru că jocul luat ca ansamblu rezultă astfel doar unul bunicel, când ar fi putut emite pretenții de referință a genului...

MIRON CU STEAM
cipri@pcgames.ro





Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Toamna se numără restanțele și boboacele. Cum sesiunea de restanțe a trecut, lumea se poate concentra neperturbată asupra chefurilor și balurilor, iar studenții se pot apuca de agățat. **Cel puțin în lumea lui Leisure Suit Larry...**

Acest titlu a fost întotdeauna diferit de concurenții săi. Nu se putea băga nici măcar în aceeași clasă cu demenții de *Stupid Invaders*, *Day of the Tentacle* sau *Sam & Max*. Era prea indisciplinat și prea deo-cheat. Aventurile stângace ale lui Larry Laffer ne-au amuzat timp de șapte episoade. Simpaticul erou a îmbătrânit însă și a venit timpul să predea prezerva..., ăăăă ștacheta nepotului său Larry

Lovage. Și, astfel, o nouă echipă de producători ținându-se de mână cu un nou publisher au scos **Magna Cum Laude**.

Cei care au jucat vreun episod anterior, vor exclama athletic încă de la primul contact că acest Larry nu mai e... Larry. Și nu mă refer doar la trecerea la grafica 3D, ci și la faptul că s-a schimbat radical conceptul de joc, și implicit și atmosfera. Noul **Larry** este o parodie dusă la culmea vieții de un





CONȚINUTUL EROTIC AL JOCULUI este mai degrabă caraghios, decât deocheat

student din Vest. Și ce ar putea reprezenta un aproape mai bun pentru o mică parodie, decât un dating show, atât de popular pe la yankeii (cei care s-au săturat de fratele mai mare, care vede totul, să se ferească pentru că astfel de emisiuni ne bat și nouă la ușa!). Avem deci emisiunea Swingles ce își înregistrează următorul episod tocmai în campusul în care-și duce patetica existență Larry Lovage. Studentul, rămas repetent de atâtea ori încât are o chelie mai extinsă decât a oricărui alt profesor, profită de ocazie și încearcă tot posibilul să devină cel mai dorit burlac din împrejurimi. Ca jucător, va trebui să faci tot posibilul să-l ajuți în această misiune sacră, încercând să-i croiești drum spre inima (și dedesubturile lenjeriei intime) a celor mai dorite domnișoare de la facultate. Și când spun tot posibilul, nu glumesc: va trebui să te angajezi într-un bar de homosexuali, să bei hectolitri de bere, să încerci cariera de ajutor de pește, să fugi prin tot campusul în pielea goală și câte și mai câte! Chiar dacă există și tipe mai 'telectuale pe meniu, nu trebuie să-ți faci griji: Larry n-a învățat nimic în viața lui și n-o să înceapă chiar acum. Mai degrabă își face rost de o costumație de tociar și o pune de un schimb de creier cu o maimuță super inteligentă. Viață de vis, ce mai!

Deși eroul jocului este Larry, personajele principale sunt fetele,



DAT CU BANUL ȘI TRAS LA MĂSEA Alcool, studențe felurite și iarăși băutură!

ori, Larry ajunge să o ia la sănătoasa ori să sară afară pe geam. Întotdeauna există o chichiță care-l împiedică pe Larry să-și ducă planul de cucerire la bun sfârșit. De exemplu, despre puicuța de cowboy din sud vei afla că părinții ei au trecut la iudaism și nu se poate băga cu tine în pat pentru că nu ești circumcis. Sunt însă anumite lucruri pe care nici Larry nu le-ar face (har Domnului!).

Jocul se compune din mai multe etape, fiecare corespunzând unei preselecții a show-ului Swingles. Aproape în fiecare etapă ți se servesc pe tavă trei domnișoare pe care trebuie să le cucerești. Pentru a putea promova în runda următoare, trebuie să obții

un semn al iubirii de la cel puțin două dintre victimele tale. În afară de candidate, interacțiunea cu mediul înconjurător este destul de redusă, manifestându-se prin comentariile haioase ale lui Larry, căutarea de bani și secret tokens (ascunse prin diverse locuri), respectiv tragerea de părțuri în veselie. Ultima reacție a lui Larry se manifestă în situația în care nu găsește nimic mai interesant de făcut cu un obiect (și de obicei, nu prea găsește). Bani sunt un element important din joc fiind necesari pentru achiziționarea de obiecte și haine care să sporească șarmul domnișorului Lovage. Ele se pot obține fie prin căutarea obiectelor de pe nivel, fie





Punctaj LEISURE SUIT LARRY: MCL

PRODUCĂTOR	High Voltage Software
PUBLISHER	Vivendi
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

Umor neobișnuit	Repetitiv
Idee originale	Nivel de dificultate neechilibrat

Grafică	75%
Sunet	74%
Gameplay	62%
Atmosferă	79%

73%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 800 MHz	CPU - 1 GHz
Video - 32 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
LEISURE SUIT LARRY: SHAPE UP OR SLIP OUT!
LULA: THE SEXY EMPIRE

MINIJOCURILE care se repetă prea mult anulează posibilitatea de reluare a jocului

prin realizarea unor poze picante despre domnișoare, care se pot vinde în anumite puncte.

Procesul de cucerire în 80% din cazuri decurge la fel. Mini jocurile prin care trebuie să treci ca să te poți strecura în lenjeria intimă a fetelor se reduc la variațiuni pe trei teme principale. În timp ce Larry discută și încearcă să aburească fetele, tu ca jucător trebuie să călăuzești drumul unui spermatozoid printr-o eprubetă, având grijă să ocolești obstacolele și să culegi bonusurile. După asta, urmează invitația neobișnuită la o băutură: folosindu-te de mouse

va trebuie să introduci monede în paharul situat în mijlocul mesei. Când vine vorba de dans ori sărituri pe trambulină, va trebui să-i dirijezi mișcările apăsând într-o anumită ordine și într-un anumit ritm butoanele care apar pe ecran. Iar când își etalează geniul de barman (indiferent dacă vine vorba de alcool sau cafea), va trebui să apeși cât mai repede butoanele direcționale în ordinea în care apar pe ecran. Există și alte provocări, dar acestea sunt cele mai des întâlnite. Grafica este cât de cât reușită, deși unora s-ar putea să le fie dor de engine-ul 2D și de sce-

nele redade de acesta. Capul mare al lui Larry se află în contrast cu toate elementele lumii înconjurătoare. Și asta, așa și trebuie să fie! Comicul verbal este întărit de cel vizual și, chiar dacă nu ne putem aștepta la un nivel al detaliilor cum promite Unreal Engine 3.0, motorul lui **Magna Cum Laude** își face cu decență treaba.

Muzica se potrivește perfect cu atmosfera jocului, adesea din boxe răsunând marile hituri ale anilor '70 și '80. Vocile sincron sunt câteodată exagerate, dar în marea majoritate a cazurilor se potrivesc cu personajele.

În concluzie, pot să spun că s-au neglijat elementele de aventură, **Magna Cum Laude** necesitând mai mult reflexe decât neuroni. S-a schimbat și atmosfera și nu aș zice 100% convins că în bine. Mini jocurile sunt repetitive și din cauza nivelului de greutate fluctuant câteodată pot să devină frustrante. Dar, în pofida acestor lucruri, **Magna Cum Laude** este un joc deosebit de distractiv.

DIMISTRIE CÂNDTEMIRI

jacint@pcgames.ro

Al Lowe despre MCL

L-am rugat pe Al Lowe, părintele renegat al seriei Larry, să ne spună, foarte pe scurt, cum vede el această nouă continuare:



Așa deci, am ajuns să fiu redus la un amărât de side-bar? :)
Vezi, așa-i viața!

În primul rând, sentimentele mele despre MCL nu sunt tocmai "warm and fuzzy". Jocul ăsta nu e Larry 8! Și nu e nici măcar un joc de aventură. Nu are nici puzzle-uri adevărate, nici dialoguri interactive, nici un narator, nici o evoluție a personajului și aproape nici o poveste. Majoritatea dialogurilor sunt lipsite de inspirație și banale. Numai prima scenă deja e mai profanatoare decât toate celelalte jocuri Larry luate la un loc. Femeile înjură ca marinarii. Iar cuvântul f*** se repetă atât de des, încât scenariștii cred că au folosit un macro.

Se aseamănă totuși prin faptul că protagonistul e un "loser" pe nume Larry care nu prea are succes la femei și care, asemeni lui Larry Laffer, e disperat să se integreze. Doar unele dintre dialoguri sunt comice; dar și acelea prea licențioase.

Asta ca să nu mai spun de dezastrul total al acelor mini-game-uri nenorocite! Îți distrag atenția, sunt repetitive și anoste. Cui îi arde de jocuri arcade "lame" care n-ar fi distractive nici pe un GameBoy? Nici măcar sânii gigantici din jocul ăsta nu merită chinul.

MCL diferă total de celelalte jocuri Larry.

În concluzie, cei care sunt în căutare de țâțe 3D, profanitate și "fart jokes" vor fi mulțumiți. Însă cei care-și aduc aminte cu drag de jocurile precedente vor fi grav dezamăgiți.





Dacă te-ai săturat de înspăimântătoarele telenovele de care nu mai scapi pe nici un canal de televiziune, poți să te retragi în fața calculatorului unde să explorezi niveluri și situații... **Obscure**. Scena din intro parcă am mai văzut-o pe undeva, ce ziceți? Se poate oare ca designul liceului din joc să semene cu Sunnydale, cel pe care l-au frecventat Alex, Willow și Oz pe când rula seria Buffy: Spaima Vampirilor? Sunt destule locuri care te duc cu gândul la acest lucru: sala

de baschet, misteriosul subsol unde se petrec evenimente ciudate... Inspirația producătorilor cam lasă de dorit, dat fiind faptul că se poate lesne observa că au aruncat o otheadă și la **Blade II**, mai ales în ceea ce privește designul monștrilor pe care trebuie să-i înfruntăm. Că tot veni vorba, păcat că aceste bestii sunt puțin cam limitate: veți avea de-a face cu zeci de creaturi diferite. Dar este un defect comun multor jocuri survival horror.

Referitor la scenariu, se regăsesc temele dragi producătorilor, fapt ce se poate vedea de la o poștă, adică seriile și filmele americane. Povestea este simplă. De ceva vreme, în bătrânul liceu Leafmore High se petrec lucruri stranii. Astfel, unul dintre elevi, poate slab dotat din punct de vedere intelectual, dar cu un fizic bestial, a dispărut în mod misterios. De aceea, un grup de prieteni inimoși decid să porceadă în căutarea acestuia. Odată cursurile terminate, elevii noștri rămân în liceu (și când te gândești că mulți dintre elevii de la noi nu vin la ore, darămite să rămână peste program, lumea se schimbă!) unde începe aventura. Pe tot parcursul acesteia poți controla cinci personaje, dintre care două simultan. Aceste cinci personaje, toți liceeni, dispun fiecare de câte o abilitate specifică. Kenny beneficiază de o forță fizică însemnată, concretizată prin alergare incredibilă și

lovire puternică; Shannon poate da indicii despre ceea ce trebuie să faci ca să înaintezi (informații foarte utile în caz de blocare); Ashley este specialistă în arme; Josh este ca să zic așa creierul grupului, anchetatorul, reperând imediat obiectele utile din încăperile unde te găsești; iar Stanley poate deschide foarte repede încuietorile ușilor. Pentru că nu puteți să luați decât doi parteneri, trebuie să vă gândiți bine înainte de a face această alegere. Ca să treci de la unul la celălalt este foarte simplu, adică apeși pe o tastă stabilită dinainte de tine pentru a ajunge la punctul de întâlnire unde se adună toată lumea. Astfel, vă puteți modifica grupul în voie. Trebuie menționat că există posibilitatea de a juca în doi, simultan pe același PC (fiecare jucător controlându-și personajul ales).

Un alt punct pozitiv este harta plină de indicații care îți este pusă la dispoziție pentru a nu te învârti în cerc. Ceea ce poate încetini bu-nul mers al lucrurilor pot fi boss-ii și enigmele pe care trebuie să le rezolvi. Enigmele nu sunt așa de grele încât să-ți reducă cu mult numărul neuronilor, acestea constând, de regulă, în combinarea unor obiecte sau rezolvarea unui puzzle grație unor indicii care se găsesc în apropiere. Dacă îți moare unul dintre personaje, poți continua și fără el, dar puțin mai greu, nu degeaba se spune că

unde-s doi puterea crește.

Modelele sunt puțin cam colțuroase și lipsește opțiunea de reglare a luminii, din moment ce jocul este obscur. Ambianța sonoră este impresionantă fie că este vorba de zgomote, voci sau piese muzicale; acestea incluzând melodii cunoscute ale SUM41 și Enhancer, precum și compoziții originale ale corului de copii al Operei Naționale din Paris.

Dacă sunteți în căutarea unui titlu interesant într-ale jocului, cu o atmosferă apropiată de cea a seriei **Resident Evil**, fără mesaj pseudo-filozofic și fără faze de explorare lungi și sinuoase, sunteți pe calea cea bună. Distracție!

FRĂGUTZA

Punctaj OBSCURE

PRODUCĂTOR	Hydravision
PUBLISHER	Microids
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	peste 14 ani

PRO & CONTRA

Gameplay simplu și eficient	Foarte scurt
Cinci personaje	Mult deja-vu

Grafică	78%
Sunet	87%
Gameplay	79%
Atmosferă	82%
Multiplayer	80%

81%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



Kult:

Heretic Kingdoms

Sunt sătul de eterna bătaie pe viață și pe moarte dintre bine și rău. Sunt și mai sătul să aud despre acest lucru de la anumite persoane care chiar consideră răul ca fiind ceva absolut. **Good vs. Evil, Alb vs. Negru, pui de unicorn drăgălaș vs. bebele lui Satan, toate aceste dileme existențialiste m-au făcut să consider de multe ori că universul Dungeons and Dragons o ia frumușel pe calea "chici"-ului.** Ca și republicanii, de altfel.

Cu foarte, foarte mult timp în urmă, în ținutul Corwenh, un nenea erou cu numele de Arkor l-a snopit în bătaie pe Zeul Pământului, grăbindu-și astfel propriul sfârșit. După o grămadă de ani, una bucătă moștenitor al aceleiași linii de sânge, Toryn, decide că ar fi un lucru bun: să fure paloșul strămoșului său, The Godslayer, și să îl folosească pentru a-și atinge propriile sale interese; omoară niște zei la nimereală și se autodeclară Theocrat. Problema e că sabia cu pricina e una cam jucăușă, deoarece numai cei cu sânge Arkor o pot folosi, în același timp fiind nesătulă de acest sânge. Ca o vampiriță. Theocratul reușește să rezolve această problemă, sacrificând toate femeile Arkor și obli-

gându-i pe bărbați să devină niște preoți supărați care își "donau" fetițele pentru a satisface pofta nestăpânită de sânge a sabiei.

În urmă cu cinci ani, Theocratul a fost asasinat mișelește, iar frâiele puterii au fost preluate de o organizație secretă, Inchiziția. Membrii Inchiziției promovau ateismul, încercând să distrugă orice urmă de religie din ținut, pentru a împiedica astfel apariția unui nou Theocrat "pe piață", iar sabia Godslayer a fost trimisă unei mănăstiri spre păstrare. Astfel, pacea s-a așternut peste ținut. Se pare însă că lucrurile nu au decurs tocmai ca la carte, deoarece mănăstirea este jefuită cu barbarie, iar protagonista noastră, o prospătură de 21 de ani care se află pe punctul de a deveni Inchi-



☞ **CÂND O SĂ VĂ ARĂT EU** ce poate parul ăsta al meu, va fi prea târziu. Oooops...

STAI NIȚEL, DOM'LE, ca să văd ce ai înăuntru. ☞

zitor, este trimisă să investigheze și să distrugă sabia cu pricina odată pentru totdeauna.

Da, da, povestea este foarte interesantă. Din fericire pentru fanii h&s, aceasta nu are nici o legătură cu dezvoltarea personajului (adică lumea nu va fi influențată de faptul că omorăm sau nu o vacă inocentă), iar a compara mecanica lui **Kult** cu cea a oricărui RPG de la Bioware e ca și cum am compara numărul oilor în somn cu extragerea rădăcinilor pătrate din numere imaginare.

Level-up-ul este o chestie absolut intuitivă, simplificată exact

cât trebuie pentru a nu da dureri de cap începătorilor în acest domeniu. Hmmm, level-up. Asta mă aduce la sistemul de „attunement”.

Folosirea cu exces de zel a unui obiect anume, fie ea sabie, wand sau arc, ne va crea o anume obișnuință în mânăuirea lui (și implicit, în mânăuirea altor obiecte de același gen) și, astfel, vom intra în „ritm” cu el. De exemplu, dacă un om își petrece o zi întreagă aruncând cărți de joc într-o pălărie, va câștiga destulă dexteritate pentru a încerca să arunce cu shuriken-uri în oameni. Attu-

nement-urile astfel câștigate vor putea fi alese la începutul fiecărei zile pentru a fi active. Însă, dacă decidem, de exemplu, să alegem attunement-ul pentru shuriken-uri (dacă tot am extrapolat pe marginea lor...) și în joc vom lupta cu o lopată, efectele acestuia vor fi nule, lucru ce se aplică și în cazul folosirii diverselor tipuri de elements (air, fire, din astea). Așa că trebuie să alegem cu atenție direcția de specializare a personajului pentru a putea face față grămezilor de monștri din joc. Thus endeth tine attunement tutorial. Amen.

De menționat este și Dreamworld-ul, o lume paralelă suprapusă peste cea clasică. Personajul poate călători între aceste două lumi oricând îi dorește inimioara tinerică, din mijlocul unei lupte pierdute sau pur și simplu pentru a o explora. Nu pot spune că Dreamworld-ul este un loc sigur, fiind și ea o lume infestată cu tot soiul de fantome și spirite malefice. Ideea este una destul de interesantă, însă, producătorii nu au reușit să o fructifice, din păcate la potențialul ei maxim.

Fundamentalistii religioși, Fanii **Diablo** (>.<) sau RPG-iștii hardcore vor ocoli cu siguranță acest joc, din varii motive: este „unholy”, nu este destul de diversificat sau pentru că e prea sim-

plist. Din păcate, acest ultim motiv este unul deosebit de trist, deși jocul este unul promițător, iar echipa care a lucrat la el este una tânără, dar cu un potențial ce trebuie urmărit și pe viitor. E un joc simpatic, satisfăcător, numai bun pentru o seară de vineri, când buzunarul a secat și nu putem ieși în lume.

MIRROR COSTIN

paul@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj KULT: HERETIC KINGDOMS

PRODUCĂTOR	3D People
PUBLISHER	Project Three Interactive
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 39 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

➕ Poveste interesantă	➖ Destul de scurt
➕ Leșit din tipare	➖ Simplist

Grafică	84%
Sunet	82%
Gameplay	80%
Atmosferă	81%

82%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1.3 GHz	CPU - 2.2 GHz
Video - 32 MB	Video - 128 MB
RAM - 128 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DUNGEON SIEGE
DIABLO 2





Pacific Fighters

Pacificul din timpul celui de-al Doilea Război Mondial a fost dominat de avioane și de acrobații spațiului aerian, **începând încă de la primul atac asupra Pearl Harbor și terminând cu bombardamentele nucleare de la Hiroshima și Nagasaki.**

Această parte însemnată a istoriei încearcă să redea noul joc al celor de la Maddox Games care și-au demonstrat deja măiestria în făurirea simulatoarelor de zbor prin realizarea jocurilor **IL-2 Stur-**

movik. **Pacific Fighters** se încadrează în această serie, dar, chiar dacă beneficiază de același engine grafic și de asistența acelorași specialiști, se dovedește a fi cea mai slabă verigă a lanțului.

Parcul aviatic include mai mult

de 60 de tipuri de păsări de oțel ce pot fi scoase la o plimbărică, plus câteva duzini de mașinării înaripate pe post de decor. Cei care sunt pasionați de acest subiect vor recunoaște modelele încă de la prima vedere. Printre acestea, se

găsesc adevărate celebrități precum F4U Corsair, F6F Hellcat, F4 Wildcat, Beaufighter, Hurricane, Seafire și bineînțeles legendarul Spitfire. Din păcate, nici de data acesta nu te poți urca în cockpit-ul bombardierelor cu torpedouri ca TBF/TBM Avenger sau TBD Devastator, trebuind să te mulțumești „doar” cu bombardierele A-20, B-25 sau SBD Dauntless. Dar să nu uităm nici excepționalele avioane de vânătoare japoneze: A6M Zero-Sen (Zeke), Ki-43 Hayabusa (Oscar), Ki-61 Hien (Tony), Ki-84 Hayate (Frank). Celor cărora le lipsesc alte modele arhicunoscute ca, de exemplu, G4M Type 1 (Betty), li se adresează promisiunea producătorilor de a termina în viitorul apropiat un add-on care să îmbogățească paleta avioanelor disponibile. Dar nici un joc desfășurat în Pacific nu ar fi complet fără purtătoarele de avioane. Nici **Pacific Fighters** nu face excepție, producătorii modelând numeroase astfel de vase de

DECOLAREA ȘI ATERIZAREA de pe portavioane reprezintă cele mai mari provocări





LUPTELE AERIENE au ieșit deosebit de spectaculoase datorită efectelor vizuale

război din acea perioadă zbuciumată a istoriei. Participarea la campaniile navale demonstrează că decolarea sau aterizarea pe acești coloși de oțel este o sarcină mult mai grea decât înfruntarea inamicului.

Seria **IL-2** a fost din totdeauna cunoscută pentru modelarea excepțională a comportării avioanelor. În acest nou episod, chiar dacă majoritatea avioanelor își expun toate plusurile și minusurile exact ca în realitate, totuși, sunt parcă prea ușor de manevrat. Să luăm ca exemplu primele Corsair-uri care erau arhicunoscute pentru controlul dificil ce solicita întreaga

îndemânare a pilotului. În **Pacific Fighters**, acestea se comportă însă ca niște mielusei dându-ți posibilitatea să execuți niște manevre teoretic imposibile. Această simplificare a controlului poate fi ceva intenționat (poate au îmbunătățit comportamentul avioanelor pentru a ușura aterizarea și decolarea de pe navele purtătoare), disipându-se astfel feeling-ul creat de jocurile **IL-2** de până acum. Luptele au rămas însă deosebit de distractive.

AI-ul din timpul dog fight-urilor aeriene este mai bun ca oricând, provocându-ți serioase bătăi de cap, iar în cazul parti-

cipării la operațiunile navale simți cum îți crește tensiunea odată cu intensificarea simulării.

Din punct de vedere grafic, jocul nu are concurenți la categoria sa (nici măcar episoadele precedente). Pentru prima dată, întinsele zone de ocean arată interesant, datorită efectelor speciale care reflectă lumina în mod veridic în funcție de condițiile meteo. Lucrurile devin și mai frumoase când ajungi deasupra unei insule și vezi cum valurile oceanului dezmiardă nisipul auriu al plajei, iar culoarea apei se schimbă treptat. Avioanele, skin-urile și în special cockpit-urile au fost randate cu o grijă extraordinară pentru detalii. Totul e să ai destui căluți în hertzi, gigahertzi, deoarece jocul are o poftă imensă de resurse.

Partea audio a jocului nu s-a schimbat prea mult față de ce văzusem până acum, dar producătorii respectă și de data acesta realitatea istorică. De exemplu, unele dintre primele avioane de luptă ale japonezilor nu au radio (acestea au fost scoase și în realitate pentru a le reduce greutatea).

Cei care posedă **IL-2: Forgotten Battles** sau **Ace Expansion Pack**, au posibilitatea de instala **Pacific Fighters** ca un add-on. Această opțiune este deosebit de incitantă, deoarece îți oferă posibilitatea să amesteci avioanele și

Punctaj PACIFIC FIGHTERS

PRODUCĂTOR	1C: Madox Games
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

+ Grafică uimitoare	- Control simplificat
+ Avioane modelate extrem de detaliat	- Probleme cu campania dinamică

Grafică	89%
Sunet	78%
Gameplay	76%
Atmosferă	81%
Multiplayer	74%

81%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 3 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
IL-2 STURMOVIC

scenele de desfășurare ale războiului. Și cum comunitatea online este deja destul de însemnată și deosebit de activă, jocul online și chiar și vizitarea site-ului oficial pot să rezerve numeroase surprize plăcute. Acesta însă nu schimbă lucrurile: **Pacific Fighters** a fost publicat prematur și are nevoie acută de un patch (probabil unul nici nu va fi de ajuns).

DIMISTRIE CÂNDTEMIRI

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>





FIFA 2005

Speram ca, măcar anul acesta, să am și eu ceva inteligent de spus despre noul joc al seriei FIFA. Sau măcar ceva interesant... **Dar povestea se repetă iar și iar, cu tot mai puțin loc pentru variații, în timp ce producătorii de la EA Sports se lăfăie în exasperanta lor complezență notorie.**



MUTU E TOTALMENTE STUPEFIA(N)T de cursul halucinant al partidei ➤

Eram pregătit pentru momentul acesta delicat, dar inevitabil. Îmi făcusem din timp proviziile de calmante și antinevralgice, știind mult prea bine ce înseamnă perioada *aceea* a anului, în care trebuie să ne îndurăm unul altuia prin redacție văicărelile lamentabile, de fiecare dată când vine vorba de vreun nou joc EA Sports... Și, într-adevăr, a venit: a venit și vorba, a venit și jocul, iar onoarea de a-l lua la bani mărunți mi-a căzut în ceafă mai ceva ca globu' pe umerii lui Atlas. După două-trei eschive ratate, am purces la "treabă" și-am descoperit încetișor exact ceea ce mă așteptam: "un nou joc FIFA" – iar cu asta, am spus totul: grafică puțin mai bună, echipe puțin mai multe, gameplay puțin mai altfel și muzică puțin mai oribilă.

Pentru început, aspectul care m-a interesat în mod deosebit a fost cel al gameplay-ului. FIFA 2005 aduce o serie de îmbunătățiri, rafinări și... nu-nu, nu-i bine. N-ăș vrea să las impresia că ar fi un nou titlu de referință al seriei, pentru că așa ceva n-a mai existat de ani buni de zile. Prin urmare, le voi spune pur și simplu "schimbări" ori, în

cel mai bun caz, "adiții". Din recenta noastră avanpremieră, ar trebui să știi deja despre introducerea controlului "First-Touch", o noutate trâmbitată cu mare tam-tam de către departamentul aburiștilor de marketing de la EA Sports. Ceea ce am descoperit de-abia acum (deși nu pot spune că m-a surprins) este futilitatea respectivei găselnițe. La urma urmelor, câți dintre voi dispuneți de un gamepad care să vă permită executarea atât de laudatelor scheme "Freestyle", din ultimele lor serii sportive? Sau ce, credeți că Electronic Arts vor mai reveni vreodată la vremurile în care PC game-urile se bucurau de atenția totală și neprihănită a producătorilor? Tare mă îndoiesc...

În principiu, intențiile lor nu sunt chiar rele. După cum spuneam, în FIFA 2005 s-a pus accentul pe "prima atingere" (preluarea balonului), fiind introdusă în acest sens posibilitatea de a stabili în ce parte să o apuce jucătorul care va primi mingea, chiar din timpul lansării pazei efective. Din păcate, pe cât de bună intenția, pe atât de proastă execuția. Poate pentru cineva cu malformații din naștere,



AȘA-AȘA, ARANJEAZ-O CU GRIJĂ, că nu contează dacă ratezi – important e să se vadă țais la reluare

cu o grămadă de falange suplimentare, ar mai merge cumva, dar eu unul n-am reușit nici de-al naibii să stăpânesc acest sistem – o mână fiindu-mi ocupată în permanență cu tastele direcționale, iar cu cealaltă fiind mai greu și să fug, și să pasez, și să mai țin apăsată încă o tastă pentru controlul "Off the Ball"... iar cu un degețel să stau la pândă deasupra tastei de 'pușcare a ecranului. Plus că trebuie să fii înzestrat cu abilități premonitoare de Jedi, pentru a te concentra asupra următorului jucător și a-i planifica în avans traseul, fără să pierzi mingea încă de la picioarele pasatorului. De altfel, controlul "Off the Ball" ridică probleme de ergonomie și acum un an, inclusiv posesorilor de gamepad-uri care nu erau obișnuiți să manevreze cu precizie două stick-uri simultan. Prin urmare, cu sau fără el, este mult mai ușor să joci în exact aceeași formulă clasică (lob, pasă, șut, sprint). Sau, alternativ, să fii dispus să petreci o groază de ore solitare pe terenul de antrenament...

Tendința de ansamblu e așadar cât se poate de clară: un control gândit pentru console, tot mai puțină simulare și, oarecum paradoxal, tot mai multe elemente de management. Dar nici acest din urmă capitol nu pot spune că mi-a captat atenția, atâta timp cât Divizia A continuă să lipsească din

panoplia modestă a ligilor și campionatelor din FIFA 2005. Ei se lăudă că au mai adăugat întreaga ligă a Mexicului... noi zicem că Ana are mere. Poftă mare, să le fie de bine! Când vom avea și noi ocazia să încingem niște meciuri zdrene intra-redacționale, între cerberii doom`nului și hingherii ultra, atunci mai stăm de vorbă. Dar așa... dacă într-adevăr vrem să facem uz de opțiunile de management, n-avem decât să alegem o echipă din Premier League (să zicem Chelsea, pur întâmplător) și să ne apucăm să facem curățenie pe banca de rezerve (să zicem Mutu, la fel de întâmplător, dar nu chiar atât de pur).

În rest, gameplay-ul ar trebui să fie mai mult decât familiar celor care au jucat măcar ultimele două titluri din seria FIFA și care nu au renunțat încă la această marcă, în favoarea puternicei concurențe nipone **Pro Evolution Soccer 3**, apărut anul trecut și pe PC.

Trecând acum la partea mai tehnică, **FIFA 2005** nu este privat nici aici de unele neplăceri. Din motive inexplicabile (sau explicabile doar prin amatorismul programatorilor de la EA Canada, probabil emigranți de-ai noștri care-au luat cu ei și vorba din moși-strămoși "Merge și-așa..."), performanța suferă căderi drastice în unele momente – în speță la suprapunerea mai multor ferestre

semi-transparente, în meniul jocului sau la prezentarea echipelor, a statisticilor de la pauză și a rezultatelor meciurilor. Lucru extrem de deranjant, în momentul în care te chinui să faci niște schimbări de jucători sau să ajustezi tactica echipei. Bine măcar că situația din teren e mai plăcută, sacadările nefăcându-se simțite în timpul jocului propriu-zis. Iar calitatea graficii, trebuie să recunosc, este din nou la înălțime, atâta timp cât nu te lași furat de cartoanele din tribune sau unele elemente de decor mai puțin lucrate.

În rest, muzica e la fel de stresantă ca și până acum, dar nici asta nu mai este deloc o noutate. Dialogurile comentatorilor sunt ok în primele... zece partide, incantațiile galeriilor așisderea, iar alte diferențe notabile nu mi-au mai sărit în ochi sau în urechi. Așadar,

Punctaj FIFA 2005

PRODUCĂTOR	EA Canada
PUBLISHER	EA Sports
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 27 euro
VÂRSTĂ	peste 8 ani

PRO & CONTRA

<ul style="list-style-type: none"> ➢ Ceva mai multe "chestii" 	<ul style="list-style-type: none"> ● Control anti-tastatură ● Performanță fluctuantă ● muzică... bleah!
--	--

Grafică	85%
Sunet	77%
Gameplay	80%
Atmosferă	73%
Multiplayer	82%

79%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 700 MHz	CPU - 1.4 GHz
Video - 32 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FIFA 2004
PRO EVOLUTION SOCCER 3

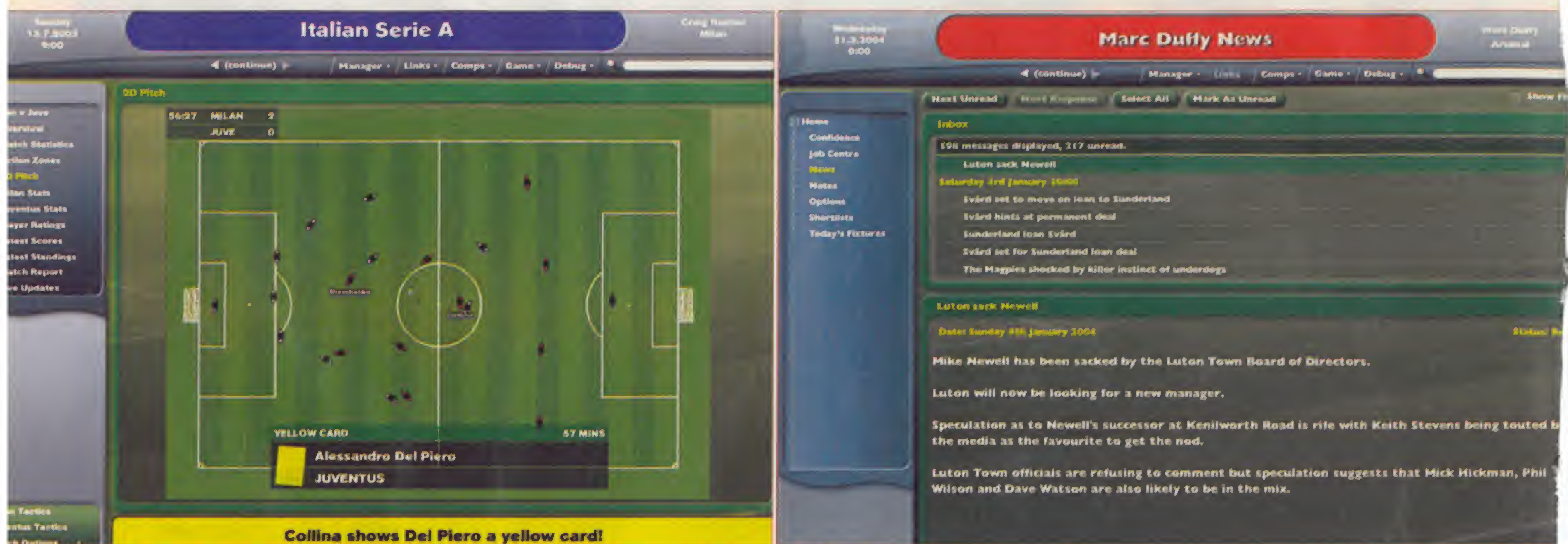
"un nou joc FIFA", nici mai mult, nici mai puțin.

ZAPPA CU TREI IEZI

serban@pcgames.ro



Football Manager 2005



E un lucru recunoscut de foarte mult timp faptul că românii au o afinitate ceva mai specială pentru fotbal. Le place foarte mult să câștige, își ridică idoli în slăvi atunci când aceștia vin acasă cu un trofeu bine lustruit, și îi înjură copios (dând dovadă de unul dintre cele mai exotice vocabulare din lume) atunci când ei se întorc cu coada între picioare. Tipic. **Ei bine, dacă coșmarul nevestelor nu a fost suficient de groaznic cu fotbalul din viața reală, atunci păzea, doamnelor de la bucătărie, Football Manager 2005 vă va prelungi agonia și va ridica bărbații undeva prin al nouălea cer. Virtual vorbind.**

Mi-am dorit tot timpul să am parte de o divizie A fără picior de echipe din București. Dar absolut nici una. Să văd o bătălie pentru titlu între FC Spicul Avrămeni și Prăbușirea Hidișel. Sau între Chirpicul Bodeasa și Voința (de Putere) Paleu. Cum evident, acest vis utopic nu avea cum să se îndeplinească în condițiile date de meticuloasa activitate financiară ce se desfășoară în spatele scenei fotbalistice, un manager de genul lui FM 2005 pare a fi ultima soluție. Nu am fost prea mult atras de acest gen de simulatoare, din mai multe

motive. Unu la mână, nu sunt chiar un împătimit al sportului rege în așa hal precum unii dintre colegii de redacție (me pokes Armata Ultra), și doi la mână, prefer să ies cu prietenii pe ceva maidan unde pasc vitele și să încingem o miuță până suntem secați de energie (lucru care se întâmplă, de obicei, după vreo 20 de minute). Cu toate acestea, **Football Manager 2005** oferă o panoplie destul de variată și de complexă în ceea ce privește noile features, devenind un joc foarte realist, în care fiecare gest, deget ridicat suporterilor sau fiecare

scuiat pe gazon contează.

Primul lucru care ne izbește atunci când intrăm în joc este, evident, interfața sa grafică. Sincer, prima dată am crezut că am în față un nou sistem de operare, cu toate butonașele și briz briz-urile aferente. Am crezut că mă voi pierde în această complexitate de opțiuni, însă totul este dispus intuitiv, learning curve-ul fiind foarte redus pentru un asemenea gen de simulator.

După ce mi-am făcut puțin de cap cu interfața, am trecut la lucruri mai serioase. Nu pot să cred cât de mult au modificat produ-

cătorii detaliile – mai ales în ceea ce privește implicarea conducerii clubului, a jucătorilor sau a presei în evoluția echipei tale. Dacă în titlurile precedente primeam o simplă înștiințare din partea conducerii cum că sunt fericiți de evoluția noastră, acum interacțiunea cu tot soiul de directori și directori este exact cum ne-am așteptat de la ea să fie în viața reală. Pe parcursul jocului, prin intermediul mailurilor și a rapoartelor întocmite de presă, primim constant feedback în legătură cu ceea ce se așteaptă de la noi din partea clubului, ce cred fanii și



CE MANÂNCĂ BECKAM LA MICUL DEJUN? Dacă te interesează sună la 89.89.....

jucătorii despre acțiunile noastre, sau care sunt reacțiile celorlalți manageri.

Stilurile de joc pot fi modificate „on the fly”, jucătorul beneficiind de cinci slide bars cu care se poate distra pe cinste. Tweaking-ul merge de la atacul clasic, în forță, la marcajul om la om, de la creșterea tempo-ului până la intrarea pe linii defensive. Disciplina joacă un rol deosebit de important, iar noi, ca niște buni manageri ce suntem, avem la dispoziție o mulțime de metode pentru a sancționa jucătorii. Dacă aceștia încep să se comporte ca niște vedete cu nasul undeva pe la etajul zece, sau dacă au provocat pierderea unui meci, îi putem amenda usturător și îi putem reaminti că e doar un jucător ca oricare altul. Mai mult, un lucru

care mie mi-a plăcut la nebunie, putem amenda jucătorii fără absolut nici un motiv (ne face să ne simțim ca niște ticăloși malefici – the best!!!). O mică paranteză aici. Dacă nenea Mutu, mâncai-aș să-i mănânc banii, ar fi intrat pe mâna mea, nu șapte luni ar fi pupat încrezutul ăla, ci suspendare pe viață fără drept de apel.

O altă problemă cu care managerii se întâlnesc în fotbal este, evident, problema accidentărilor. Printr-un fericit deal al producătorilor cu cei de la PhysioRoom.com, acest aspect a fost rezolvat foarte bine, implementând în joc un sistem mult mai realist în ceea ce privește accidentările. Acum totul ține de personalul angajat și de randamentul acestuia, noi primind constant

informații despre condiția jucătorilor și despre cât de bine (sau cât de rău) ar prinde echipei folosirea unui anume jucător. Excelent.

Așa, pe final, vă pot spune că avem de-a face cu un joc pasionant, chiar și pentru cei mai puțin împătimiți de acest sport de intelectuali (me pokes myself).

Am ajuns la concluzia că am pierdut prea multe ore cu acest titlu, fără a-mi da seama cum ciclul zi-noapte se tot schimbă prin fața casei mele. Oh, well... Asta e.

MIRROR COSTIN

paul@pcgames.ro



Punctaj FOTBALL MANAGER 2005

PRODUCĂTOR	Sports Interactive
PUBLISHER	Sega Europe
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	peste 7 ani

PRO & CONTRA

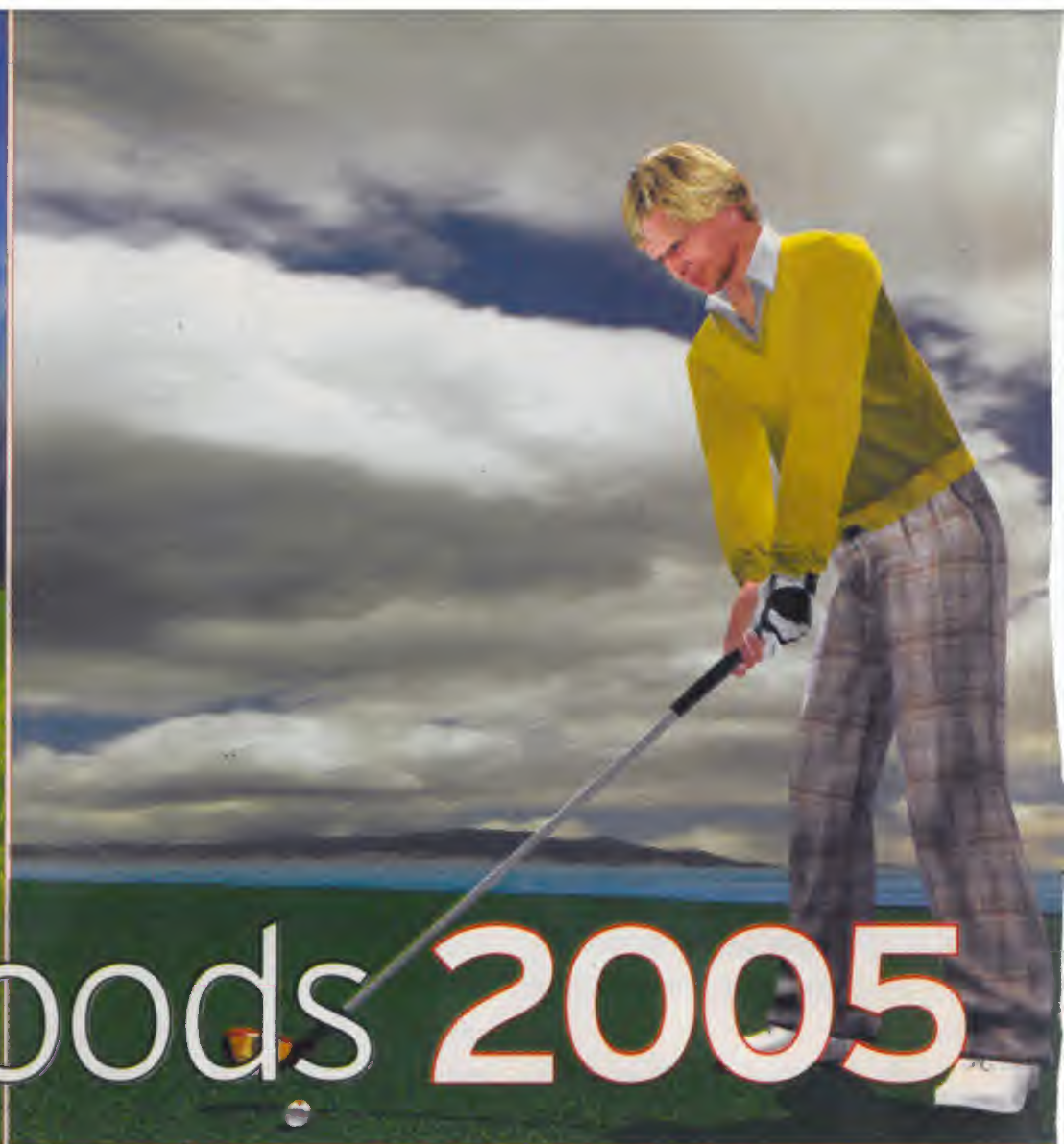
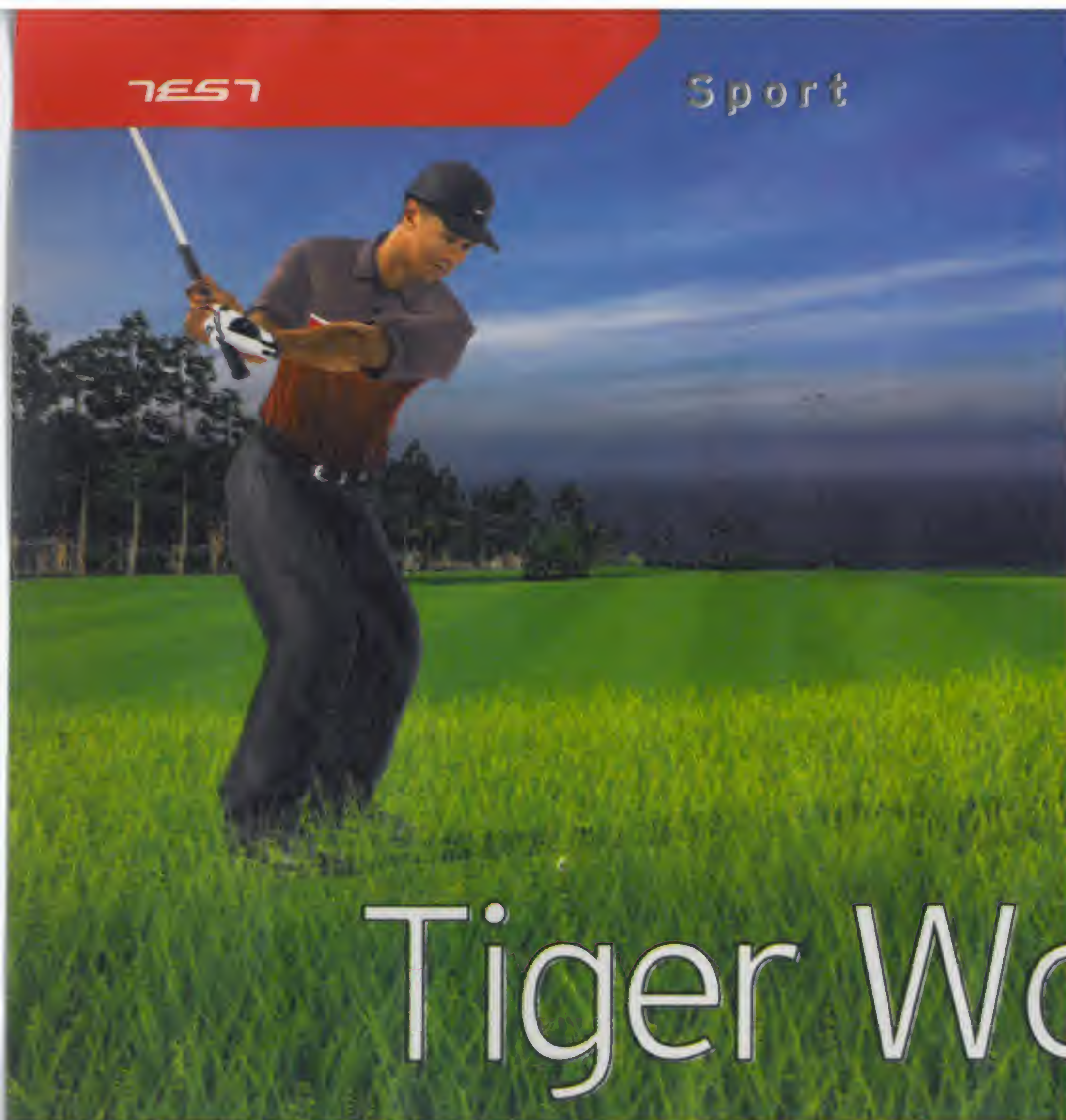
+ Te ține mult și bine la calculator	- E, totuși, simulator de fotbal
+ Grad de realism mare	

Grafică	85%
Sunet	88%
Gameplay	90%
Atmosferă	91%

89%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1.4 GHz	CPU - 2.4 GHz
Video - 32 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CHAMPIONSHIP MANAGER
FOTBALL CLUB MANAGER



Tiger Woods 2005

Iar Luni... Iar aceleași fețe obosite...
Iar termene! **Ce chef aș avea de o vacanță
sau măcar de o excursie undeva la iarbă
verde, la aer curat, fără stres(sî)
și fără întrebări "inteligente"!**

N-am mai jucat golf de mult! Nici măcar mini-golf (nu-l credeți, n-a jucat golf niciodată n.r.). A trebuit să mă mulțumesc cu varianta virtuală a acestui minunat sport, ceea ce nu este neapărat un lucru rău. Simulatoarele de golf sunt mai ieftine și nu necesită atât de multă îndemânare. Dintre aceste simulatoare se distinge mai ales jocul celor de la EA, parafat de numele celui mai bine plătit sportiv de la ora actuală. Episodul de anul trecut a mulțumit fanii sportului indiferent dacă erau interesați de o simulare excelentă sau de un joc cu gust arcade. **Tiger Woods 2004** le avea pe amândouă. Chiar dacă varianta de anul acesta nu reprezintă un pas înainte, fanii golfului se vor delecta cu ea cu certitudine.

Cei de la EA nu s-au chinuit să schimbe gameplay-ul sau concep-tul de bază axat spre o simulare

mai veridică. Ei au preferat să lucreze la detalii și să șlefuiască părțile neglijate. Astfel, au fost introduse noi opțiuni de personalizare prin care poți să-ți făurești cu o exactitate sporită profilul jucătorului dorit. Cei neinițiați pot lua lecții pentru a învăța skill-urile necesare, în timp ce maeștri sunt așteptați de noi provocări.

Inima jocului este mecanismul TrueSwing, care presupune folo-

sirea mouse-ului pentru a simula mișcările crosei. Deoarece fiecare are ceva de îmbunătățit la tehnica lui, este foarte practică folosirea analizatorului instant care-ți oferă o imagine despre minusurile loviturilor tale. Pentru unii va fi veste proastă faptul că în varianta PC a jocului a fost redusă considerabil importanța așa-numitului Tiger Vision, care de acum încolo nu poate fi folosit în scopuri de trișare. A fost în schimb înlocuit utilitarul de făurire al alter-ego-ului care, chiar dacă nu este atât de detaliat ca în **The Sims 2**, oferă nenumărate opțiuni pentru obținerea aparenței fizice dorite. Nu doar animația facială arată uimitor, ci și locurile în care se desfășoară partidele de joc. De data asta chiar și suporterii de pe margine arată convingător. Nici

de partea acustică nu ne putem plânge: comentariile au rămas la fel de precise, chiar dacă sunt puțin repetitive. Cei care posedă versiunea de anul trecut, nu știu dacă vor fi tentați să cumpere varianta „updated”, deoarece schimbările se referă doar la aparențe și detalii. În schimb, pentru fanii sportului care până acum s-au delectat doar privind partidele marilor legende, **Tiger Woods 2005** este o piesă obligatorie.

DIMISTRIE CÂNDTEMIRI

jacint@pcgames.ro



Punctaj TIGER WOODS 2005

PRODUCĂTOR	EA Sports
PUBLISHER	EA
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă

PRO & CONTRA

+ Tehnologia Trueswing	• Nivel de dificultate neechilibrat
+ Varietatea modurilor de joc	• Control mai dificil
+ Realismul sport	

Grafică	83%
Sunet	79%
Gameplay	88%
Atmosferă	84%
Multiplayer	83%

83%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 500 MHz	CPU - 1 GHz
Video - 32 MB	Video - 64 MB
RAM - 128 MB	RAM - 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TIGER WOODS 2004
SIMGOLF



Nomads' Wireless Pack

Soluția ideală pentru libertatea laptop-ului!

Pachet de 4 accesorii:

- Minimouse optic fără fir, cu acumulatori
- Keypad digital cu două porturi USB integrate
- Căști cu cablu retractabil de 1,2 m
- Geantă compactă de transport



Top Gun™ Afterburner™ FFB

Joystick-ul Force Feedback cu throttle complet detașabil.

Două motoare puternice, 8 butoane programabile, throttle mărime naturală, twisting handle, 60 de funcții programabile, textură cauciuc integrală, rezistență ajustabilă, bază stabilă



FireStorm™ Dual Power 3

Autoritatea în gamepad-uri Force Feedback!

Două motoare puternice, 12 butoane programabile, 2 minitick-uri analogice - control pe 4 axe, textură cauciuc integrală, D-pad 8 direcții

SENZAȚIA PUTERII!



Enzo Ferrari™ Force Feedback

Replica unică a volanului Enzo Ferrari™, compatibilă cu toate jocurile PC de curse

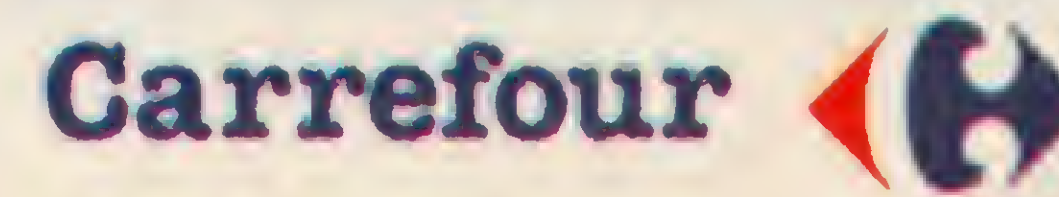
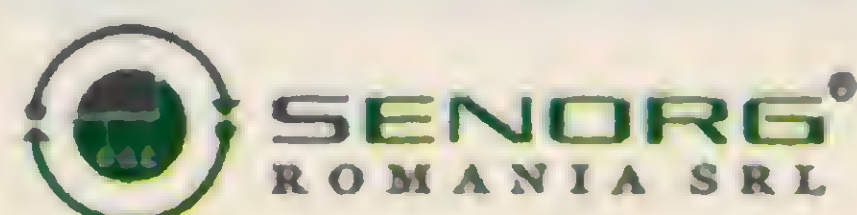
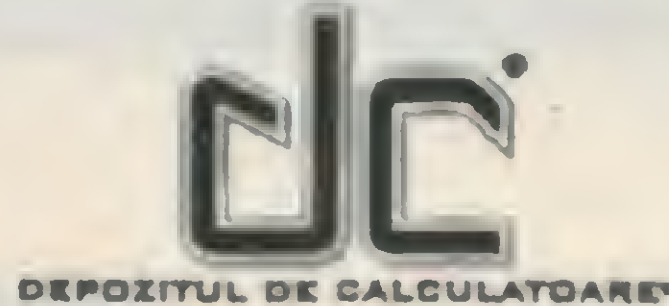
Efecte puternice Force Feedback, 8 butoane programabile, schimbătoare de viteză pe volan, textură de cauciuc integrală, control progresiv al accelerației și frânei prin clapete pe volan și pedale analogice, D-pad cu 8 direcții

Thrustmaster: perifericele PC-ului tău.

Pentru toți entuziaștii simulărilor de zbor, simulărilor sporturilor motorizate, ai jocurilor sportive și de acțiune. Chiar și soluții portabile pentru utilizatorii de laptop PC. Thrustmaster - Senzația puterii!

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, Sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate





Se pare că excursia celor de la Activision în lumea sporturilor extreme începe să ajungă la o finalitate. **După gustarea nenumăratelor ramuri, distribuitorul păstrează doar titlurile care sunt într-adevăr profitabile.**

Faptul că un joc aduce bani, nu înseamnă însă că este și bun. Dar dacă o serie ajunge la al șaselea episod (mai mult ca sigur că nu ultimul), înseamnă că are totuși ceva care să te facă să-ți sacrifici timpul pentru a poposi în fața tastaturii (sau în cazul nostru a joystick-

ului). Nu găsești însă în fiecare zi un subiect care să capteze atenția jucătorilor timp de șase ani de zile. Astfel pare logic că cei de la Activision țin morțiș de această franciză. La fel și Tony Hawk care datorită acestui joc nu și-a sporit doar contul din bancă, dar și popularitatea.

Dar ce primim nou de data asta? Prin ce încearcă producătorii de la Neversoft să ne convingă că merită să le cumpărăm jocul? În afară de lărgirea nivelurilor, șlefuirea graficii, adăugarea unor mișcări noi, nu prea multe sunt de amintit. Controlul este la fel de precis ca până acum, contribuind

la nașterea gameplay-ului captivant – carte de vizită caracteristică seriei. Chiar dacă pe console, controlul pare mai ușor, mai natural, după puțin timp petrecut cu tastatura și mouse-ul în mână, skateboard-ul se va supune dorinței și fanteziei tale. Pe de altă parte, lumina pozitivă în care pozează gameplay-ului se datorează și poveștii. Deși mie mi s-a părut interesant „condimentat” firul epic, ceilalți fani vechi ai seriei au sărit direct în Classic Mode. Reintroducerea modului de joc compus din niveluri (printre care regăsim și câteva din primele trei episoade) orientate doar pe îndepli-





DIFERITELE SCHEME, au rămas la fel de spectaculoase, doar decorurile schimbându-se



POSIBILITATEA DE PERSONALIZARE a jocului a fost mult îmbunătățită

nirea anumitor obiective au reușit să strecoare jocul în grațiile „veteranilor”. Aici apare însă și o mică discordanță deoarece nivelurile vechi nu au fost proiectate pentru execuția noilor mișcări.

Indiferent însă de modul ales, vei vizita niveluri situate printre altele în SUA, Spania, Australia, Germania. Povestea, de data aceasta nu se concentrează asupra carierei unei tinere vedete în devenire, ci mai degrabă asupra stricăciunilor și terorii cu care poți servi echipa adversă. Cele opt regiuni din World Destruction Tour vor oferi o distracție de zile mari celor cărora le place emisiunea Jackass de pe MTV. Umorel lui Bam Margera este tipic stilului yankeilor (cu toate plusurile și mai ales minusurile prezente). Ambele moduri oferă distracție, dar în chip diferit: în timp ce în Classic Mode accentul se pune pe abilitățile de skatter, Story Mode

pune în prim plan latura de show a acestui sport. Cea mai mare diferență se simte în cazul obiectivelor variate și pline de fantezie.

Noile mișcări, mult lăudate nu sunt chiar așa de spectaculoase și probabil sunt cea mai puțin însemnată adăugare de la al doilea episod încoace. Natas Spin-ul, Freak Out-ul sau Focus-ul sunt câteva trucuri care încântă fanii sportului, dar nu sunt noutăți chiar atât de convingătoare. La fel și plasarea aleatorie a unor obiecte ca merele sau câștile de vopsea care se pot ridica și arunca. Numeroase mișcări au fost reinventate (ca de exemplu Wall Plant-ul care a devenit Sticker Slap) pentru a le conferi mai multă funcționalitate.

Nivelurile mai mari îmbătrânesc reputația excelentă a designerilor care s-au ocupat de serie. Ele aduc însă și urmări negative. Cel mai ușor de observat este încetinirea ritmului de joc din

cauza încărcării îndelungate a texturilor. Un alt minus reprezintă umbrele eronate și petele ciudate cauzate de introducerea ciclului zi-noapte. Pe de altă parte meniurile sunt ușor de folosit și oferă posibilitatea de a selecta ușor dintre modurile de joc care mai de care mai distractive. Modurile de joc ca *Graffiti* sau nivelurile de școală veche precum Downhill Jam sau Skatopia online fac din THUG 2 un joc deosebit de distractiv. La acest lucru contribuie și grafica care pentru prima dată în istoria seriei a suferit o schimbare drastică, dar pozitivă. Personajele din joc nu mai imită modelele reale, ci sunt mai degrabă niște desene deformate în mod satiric. Astfel mărimea și forma corpului lor este mai puțin realistă. Această schimbare majoră a stilului, nu aduce însă și o îmbunătățire vizuală considerabilă. Coloana sonoră nu ne

dezamăgește nici de această dată: se regăsesc atât ritmuri punk, rock, cât și hip-hop/rap sau pop. Printre cele 53 de melodii care alcătuiesc coloana sonoră găsim piese de la Doors, Frank Sinatra, Johnny Cash, Metallica, The Sugarhill Gang, X sau D.O.C.

Tony Hawk's Underground 2 este extensia unui joc și care, chiar dacă pe alocuri pare mai rafinat și mai încheat, totuși seamănă mai mult cu un add-on sau cu un best-off al episoadelor de până acum.

DIMISTRIE CÂNDTEMIRI

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

Punctaj TONY HAWKS UNDERGROUND 2

PRODUCĂTOR	Neversoft
PUBLISHER	Activision
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 38 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

Design excelent	Timpi de încărcare lungi
Reintroducerea modului Classic	Greutatea controlului off-the-board

Grafică	81%
Sunet	83%
Gameplay	89%
Atmosferă	85%
Multiplayer	84%

84%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 800 MHz	CPU - 1.5 GHz
Video - 32 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TONY HAWK'S UNDERGROUND
DAVE MYRA FREESTYLE BMX





The Darkest Day

Pentru mulți dintre noi, seria **Baldur's Gate** a reprezentat RPG-ul prin definiție.

Am tastat-o din scoarță în scoarță, am pierdut sute de ore cu ea și i-am descoperit și cele mai mici secrete.

Dar ca toate jocurile în general, și bestsellerul celor de la Bioware (realizat în colaborare cu defunctul studio Black Isle) a ajuns la o finalitate odată cu împlinirea sortii protagonistului. Și, chiar dacă ultimul episod s-a transformat dintr-un joc

complet într-un add-on, **Throne of Bhaal** a depășit așteptările și celor mai înverșunați gameri. Mulți ne gândim înapoi cu nostalgie la vremurile în care Nashkel trecea printr-o perioadă grea din cauza crizei de metal sau când Minsc ne ținea lecții de morală,

sfătuit de hamsterul său Boo. Pe atunci, RPG-ul era role playing game și nu vreun hack'n'slash menit să umfle portofelul din piele de crocodil (sau cum zic unii în ultima vreme, din piele de gamer) al publisherilor. Era un gen de joc elitist, accesibil unei categorii restrânse care încă știa că un cuvânt valorează mai mult decât orice sabie magică.

Cei înflăcărați de bârfele privind o posibilă continuare, vor sări cu fundul în sus. Dar, haideți să fim serioși! Chiar dacă va apărea vreodată **Baldur's Gate 3**, în condițiile actuale de piață va reuși să fascineze eventual tânăra generație fără de experiență. Nu

cred că va avea destulă substanță sau vână să le spună ceva nou și old rider-ilor. Atunci cum rămâne cu cei care nu pot fi mulțumiți cu niște hack'n'slash-uri de trei surcele-trei lulele în care nu apare o singură frază originală?

Cum rămâne cu cei care știu de pe rost marii clasici? Lor le rămân MOD-urile, care au avut tot timpul puterea de a insufla viață nouă în monștri sacri.

Unul dintre MOD-urile care au avut o carieră strălucită este **The Darkest Day**. Nu este vorba de vreun MOD oficial, pompos, aclamat de producători, ci de creația unei mici comunități de fani. Dar, în același timp, cu această



NOILE SCENE ȘI QUEST-URI aduc un plus de peste de 30 de ore de joc

modificare au reușit să extindă durata de joc cu minimum 30 de ore.

Dacă luăm în considerare că durata medie a jocurilor actuale se situează undeva în jurul a 10-12 ore, **The Darkest Day** ar putea să treacă și ca un joc full. Dar băieții au preferat să-l păstreze ca un MOD care completează vastele posibilități ale jocului original cu 10 NPC-uri noi, cu 180 de obiecte noi, cu 170 de vrăji nevăzute și cu 39 de creaturi noi. În plus, contribuie și la firul epic prin adăugarea unui mega-quest principal, a cinci quest-uri de importanță covârșitoare și a 40 de quest-uri secundare.

Printre NPC-uri găsim și fețe noi, dar și fețe deja întâlnite în primul **Baldur's Gate**: Kivan, Xzar sau Montaron fiind doar câteva exemple.

Echipa producătoare a rafinat puțin și sistemul de joc. Ei au diversificat și au complicat (în mod plăcut) procesul realizării caracterelor prin adăugarea de 75 de kituri noi. Ce înseamnă asta în realitate? Să-ți dau un exemplu. În general când alegi un Paladin, cu asta ți-ai pecetluit soarta. În RPG-urile moderne mai puteai să alegi eventual o zeitate pe care să o servești (Paladin of Tyr, Paladin of Ilmater sau Paladin of Helm).

The Darkest Day face situația

mai variată obligându-te să alegi unul din cele șase kit-uri (sub-clase) disponibile: Anti Paladin, Cerebral Knight, Dark Knight, Demon Slayer, Dragon Slayer sau Lord. Din câte se vede, trei dintre aceștia nu sunt chiar băieți buni și nu au un comportament ca de campion al dreptății și onoarei. De exemplu, anti-paladinul reprezintă cea mai nasoală stare în care poate să ajungă un cavaler al luminii. Această clasă este exact opusul a ce știm despre paladini: reprezintă creaturi egoiste, care disprețuiesc și urăsc din tot sufletul binele și onoarea, nu-i interesează decât propriile scopuri malefice, fiind adevărați

servitori ai forțelor răului. Au dobândit însă imunitate la orice fel de blestem și boală, folosindu-și puterile magice de a aduce distrugerea în lume.

MOD-ul ascunde și multe alte surprize care așteaptă să fie descoperite de fanii RPG-ului. Celor cărora le-a plăcut **Shadows of Amn**, **The Darkest Day** este o piesă obligatorie care nu trebuie ratată.

DIMISTRIE CÂNDTEMIRI

jacint@pcgames.ro

PC Games Forum

<http://www.pcgames.ro/forums>



DATORITĂ PRELUCRĂRII TEMEINICE luptele au devenit mult mai grele



MODIFICAREA n-a afectat bazele jocului puse de producătorii de la Bioware



Diferența dintre console și calculatoare este extrem de pronunțată. Producătorii de jocuri aleg din ce în ce mai des să-și lanseze produsele exclusiv pe console, lăsându-i astfel pe posesorii de calculatoare cu un gust amar în gură. De cele mai multe ori, majoritatea jocurile apar întâi pe consolă (sau până la urmă nici nu mai apar), și doar apoi pe PC, aici aș vrea să amintesc **Grand Theft Auto: San Andreas**, apărut pe PlayStation, însă pe PC va apărea doar în al treilea trimestru al anului 2005. În aceeași situație se mai află și **Blood-Rayne2**, apărut deja pe Xbox și pe PlayStation 2, pe PC fiind programat să apară doar în primul trimestru al anului viitor.

Însă, tentația mare a consolelor o reprezintă în primul rând diversitatea genurilor de joc, dar și realizarea cu mare atenție a elementelor acestuia, o atenție sporită asupra detaliilor, asupra firului epic al poveștii, investiția infimă în comparație cu un sistem de calculator de nivel mediu la ora

actuală, garanția că toate jocurile care vor apărea de-a lungul anilor vor rula perfect, fără scăderi de frame rate, inexistența bug-urilor de joc, repornirea sistemului când ți-e lumea mai dragă, lipsa nevoii de a instala jocul pentru a-l juca sau problemele care pot surveni de-a lungul acestui proces. Toate aceste elemente la un loc fac din consolă alegerea perfectă pentru orice iubitor de jocuri.

EA Sports nu a mai reușit să dezvolte un simulator de mașini decent de la **Porsche** încocoace. Pentru mulți, **Underground** a fost un adevărat dezastru, din aproape toate punctele de vedere, mai ales în ceea ce privea felul în care se comportau mașinile. Cu acest ultim titlu din seria **Need For Speed**, EA Sports nu a reușit nici măcar să se apropie de nivelul consolelor, unde locurile fruntașe sunt ocupate de jocuri ca **Project Gotham Racing 2** sau **Gran Turismo 4**, care a ajuns să cuprindă, până în momentul de față, circa 500 de mașini diferite (toate cu licență), reprezentând o varie-

tate extrem de mare, fiind prezentate mașini de stradă, mașini exotice, de curse, de raliuri, mașini datând din anii '50 și până la ultimele prototipuri prezentate la show-ul de mașini din Tokyo. Mașinile sunt copii fidele a celor reale, atât în ceea ce privește modelarea acestora, cât și fizica implementată, jocul devenind astfel o simulație extrem de bine realizată, dar nu exagerată. Am fost plăcut surprins când am văzut filmul de pe al doilea DVD al jocului **Gran Turismo 4 Prologue** (un fel de demo la versiunea finală, care conține peste 60 de mașini și 5 trasee, inclusiv unul de raliu), care prezentă realizarea jocului, procesul de creare al acestuia desfășurându-se chiar pe circuitul de curse.

Fanii PC, mai tradiționaliști, poate vor spune cum că pe console nu se pot juca FPS-uri sau RTS-uri din cauza lipsei tastaturii și a mouse-ului, lucru care este cât se poate de fals! O persoană care a mai jucat FPS-uri pe calculator, se va obișnui în cel mult 20 de

minute cu controlul de la gamepad.

Poate mulți dintre voi se vor întreba cum poate consola să țină pasul cu evoluția amețitoare a calculatorului, mai ales din punct de vedere grafic. Este o întrebare foarte bună, cu un singur răspuns: optimizarea jocurilor.

Dat fiind faptul că, în toate consolele există aceleași componente, pentru programatori este mult mai ușor să optimizeze jocul, să scoată tot ce se poate din componentele acestuia. În jocuri ca **Tekken 4** sau **5**, **Dead or Alive 3**, **Halo 2**, **Otogi2**, se pot vedea efecte de lumini și umbre în timp real, texturile sunt foarte clare și par extrem de reale, fiind o adevărată plăcere pentru ochi, și nu uitați că procesorul din PlayStation 2 are doar 300 Mhz, iar Xbox doar 700 Mhz. Dar, să nu vă lăsați păcăliți de aceste cifre care la prima vedere par de-a dreptul ridicole. De exemplu, arhitectura procesorului Playstation 2, denumit Emotion Engine, e pe 128 de biți, fiind complet diferită de tot ceea

ce înseamnă un procesor de calculator, dar asta e o altă poveste.

Oare chiar merită să cheltuim sume enorme de bani pe niște plăci video de ultimă generație sau niște procesoare care rulează la frecvențe astronomice, doar pentru a juca niște jocuri, care de cele mai multe ori ne dezamăgesc? Dacă faci un calcul simplu, adunând toate componentele hardware pe care le-ai cumpărat în decursul a 3 sau 4 ani (de când a apărut Xbox, adică începutul lui 2001 sau Playstation 2 în 2000), îți vei da seama că ai cheltuit pe calculator mult mai mult de 20 de milioane de lei, în timp ce, prețul oficial al unei console variază între 150 și 200 USD (Xbox costa 149 de dolari, Playstation 2 148).

Achiziționarea unei console este o investiție care rămâne constantă în timp. Un joc care apare peste mai mulți ani, deși va avea grafica mult îmbunătățită, nu va avea cerințe mai mari, jocul fiind optimizat într-atât de bine, încât nu-ți vei crede ochilor și mai ales imensei puteri care se află în acea cutiuță, numită consolă. Dacă vrei să joci pe calculator noile jocuri sau cele care vor apărea peste un an sau doi, va trebui să achiziționezi implicit și componente noi, pentru că dezvoltatorii jocurilor nu se zbat deloc să-l optimizeze,

probabil mergând pe ideea că posesorul unui calculator are resurse financiare nelimitate.

Din cauza jocurilor exclusive, alegerea unei console în defavoarea alteia este una foarte grea. Unii (inclusiv eu), ar alege să cumpere un Playstation 2, numai pentru a se putea juca, de exemplu, **Tekken**, fiind un joc exclusiv Playstation 2. Însă, fiecare platformă are alternative la acele jocuri care sunt exclusive unei alte platforme. De exemplu, alternativa la **Tekken** (PS) ar fi **Dead or Alive** (Xbox), la **Gran Turismo** (PS) o alternativă ar fi **Project Gotham Racing** (Xbox), și așa mai departe.

Un alt mare avantaj al consolelor ar fi posibilitatea de a juca în doi, acest mod bucurându-se de un succes enorm. Posibilitatea de a juca un joc cu prietenul sau prietena ta lângă tine, chiar în camera ta, duce implicit la ore întregi de distracție. Acest mod de a juca prezintă o sociabilitate foarte mare, întrucât persoana sau persoanele respective se află chiar lângă tine, din punct de vedere fizic.

În ceea ce privește calculatoarele, acest mod de a juca în doi a dispărut de mult din meniul jocurilor. Chiar dacă jocurile de calculator sunt mai imersive, putând fi comparate cu citirea unei cărți, modul multiplayer tot nu



prezintă un grad mare de sociabilitate, partenerul tău de joc fiind la sute, poate mii de kilometri depărtare de tine. Acest sentiment de singurătate nu se schimbă nici dacă trimiți mesaje în modul chat sau dacă mai scapi o înjurătură-două în microfon. Pur și simplu, nu e același lucru. Și nici nu e totuna să joci un joc de bătaie în doi sau una de curse de mașini ori de aventură cu o strategie în multiplayer, acesta din urmă fiind mult mai imersiv, mai complex, dar nici pe departe la fel de distractiv.

Pentru cei care s-au săturat de jocurile de pe calculator, de aparițiile repetate ale acelorași genuri FPS, RTS sau RPG, în majoritatea cazurilor fiind niște clone nereușite ale unor titluri de succes, eu îi sfătuiesc să-și îndrepte atenția spre lumea consolelor, o lume paradisiacă pentru adevărații gameri, care nu au uitat că un joc nu înseamnă doar grafică, ci mai ales gameplay.

Gameplay-ul reprezintă sufletul unui joc, acel ceva care te ține lipit de monitor sau de televizor ore, dacă nu chiar zile întregi. De acest „amănunt” se pare că au uitat majoritatea producătorilor de jocuri de calculator, jocuri ce au devenit extrem de comerciale, care nu oferă decât o grafică frumoasă sau un nume renumit,

dar din care lipsește gameplay-ul cu desăvârșire.

Calculatorul a devenit un necesar în zilele noastre, atât cât privește internetul, cât și aplicațiile multimedia, dar în ceea ce privește jocurile, stă mult mai slab decât consolele.

Ideal ar fi ca, pe lângă calculator să ai acasă și o consolă. Însă la noi, încă problema principală o constituie prețul ridicat al unei console, care costă în jur de 10 milioane de lei.

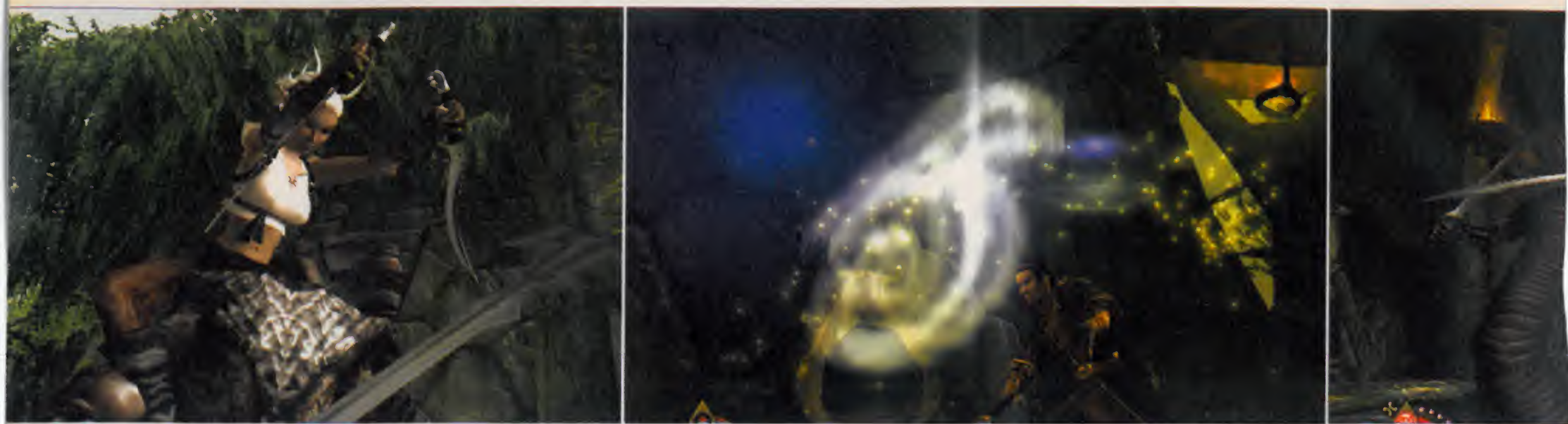
La prima vedere, acest preț pare destul de piperat, dar dacă ne gândim cât ne-ar costa upgrade-ul unui calculator vechi de doi ani la unul corespunzător cerințelor jocurilor din ziua de azi, suma ar depăși cu mult aceste 10 milioane de lei.

Să sperăm că, cu timpul, aceste console vor scădea din preț, va exista o piață funcțională, iar suma nu va depăși 150 de dolari, prețul oficial al acestora. Atunci poate că vom putea gusta cu toții din acest „fruct oprit” care se numește „consolă”.

CRISTIAN MADA

b_real@rdslink.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums



Forgotten Realms: Demon Stone

Dacă pe vremea noastră (să nu vă imaginați totuși că am o vârstă venerabilă) ne delectam cu povești de genul „Scufița Roșie”, „Ursul păcălit de vulpe” etc., iată că timpurile s-au schimbat. Copiii noștri încep să se implice și cu siguranță copiii copiilor lor se vor implica și pe viitor direct în acestea, dată fiind minunata invenție a jocurilor

pentru PC precum și pentru console. Povestea jocului **Demon Stone** poate fi rezumată după cum urmează: luptând de milenii întregi pentru cucerirea lumii, doi stăpâni ai răului se trezesc închiși într-o piatră de către un vrăjitor puternic. Un secol mai târziu, un grup de trei camarazi suspecti (un vrăjitor, un fighter și o hoată elfă méléé de primă mână) le eliberează pe cele două personaje malefice, evident din greșeală.

Prin urmare, misiunea lor este de a-i închide din nou în temnița din care au fost scoși.

Așadar, vom fi „îndrumătorii” a trei personaje distincte care dispun fiecare de aptitudini specifice. Rannek,

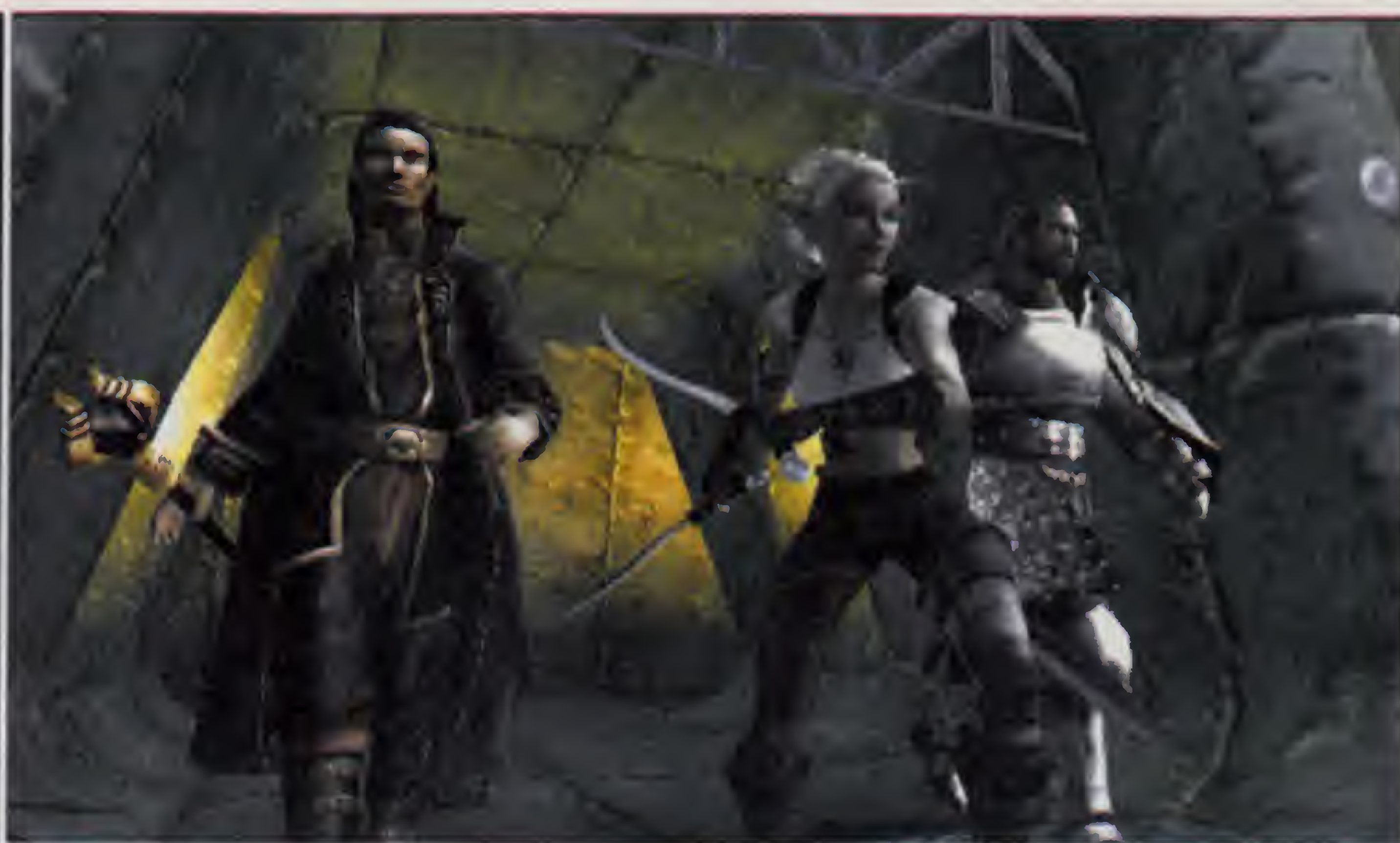
războinicul, nu cred că mai trebuie să precizăm, dar o s-o facem totuși, este un as în mânuirea spadei; Illius are o preferință pentru loviturile cu bastonul său magic și lansarea acestora la distanță; în sfârșit, Zhai (nu-i place să cânte pe dealuri zai, zai, zai, după cum spune cântecul unui binecunoscut cântăreț francez) profită de umbră și devine invizibilă pentru ca apoi să lovească mișelește pe la spate.

Subiectul urmează îndeaproape linia **The Lord of the Rings: The Two Towers**.

Sistemul de combat are la bază combo-uri pe care trebuie să le primești după fiecare nivel, grație punctelor de experiență acumulate (la fel este și cazul item-urilor). Acestea din urmă nu sunt neapă-

rat de o originalitate ieșită din comun pentru că le-am mai văzut și în alte jocuri. Prin ce se deosebește **Demon Stone** de alte jocuri este faptul că îți dă posibilitatea să treci de la un personaj la altul dacă ai chef sau dacă nu-ți place cum lovește ori se apără cel ales. Astfel, poți pune în aplicare toate aptitudinile fiecăruia, ceea ce este interesant, pe de o parte, dar și puțin cam dificil, pe de altă parte. De obicei, este mai bine să joci cu fighter-ul și să-i cam lași în plata Domnului pe ceilalți doi coechipieri. De ce spun acestea? Pentru că sunt destule situații care îi depășesc pe Illius și Zhai și este mai bine să joci cu Rannek, cel cu brațul de fier. Doar în niveluri cu adevărat speciale îi vom alege pe ceilalți doi. Lui Zhai îi sunt dedi-





cate câteva niveluri prin care trebuie să-i conducă pe amicii săi trecând prin zonele cu umbră, reducând la tăcere câteva obstacole însuflețite și deschizându-le calea lui Rannek și Illius. În privința luptelor cu boss-ii de nivel, acestea sunt destul de dificile, în sensul că trebuie să treci de la un personaj la altul pentru a-l pune jos pe colos, apoi ca să o înfrângi, de exemplu, pe regina păianjen îl folosești pe Illius care dispune de un scut de protecție (pătratul) și apoi trebuie să lovească în același timp cu inamicul ținând apăsat pe L1 și X (cel puțin eu așa am lichidat-o, deși mi-a cam luat mult timp să înțeleg care este șmecheria).

Din fericire, level design-ul și misiunile sunt suficient de inspirate pentru a ne capta atenția. Prin urmare cei de la Stormfront au avut grijă la detalii. Te bați cu tot felul de specimene cărora trebuie să le prinzi punctele slabe ca să duci la bun sfârșit misiunea. Ca un punct slab, poate fi și mulțimea de inamici, mai mult sau mai puțin mici, pentru că la un moment dat ajungi să nu mai vezi

personajul cu care ai ales să joci și să lovești la întâmplare ca un orb, darămite să mai câștigi înfruntarea. Sau există momente când Zhai și Illius se bat în colțul lor, fiind cu adevărat ineficienți, crescându-ți tensiunea la maxim când vezi asemenea incompetenți! Încă un reproș ar fi durata de viață a personajelor destul de limitată care vă va țintui preț de un sfârșit de săptămână încordați. Scenariul este uimitor prin obiectivele care vizează în cea mai mare parte a timpului să creeze tensiuni și să genereze stres. Când trebuie să împiedici sacrificarea unei creaturi, când să aperi poarta unei cetăți, apoi un mecanism, toate astea în timpul unui fir epic ce ne aduce aminte de Minas Tirith. Menționez și traversarea unui râu la „bordul” unei plute asaltate din toate părțile de creaturi ieșite parcă din *Silent Hill*.

Referitor la controale, sunt aceleași pentru fiecare dintre personaje, asta ca să nu ne dea prea mare bătaie de cap producătorii, fapt pentru care le mulțumim.

Ambianța este asigurată de descripții interesante și un ritm sus-

ținut care știe cum să se menajeze de haltele binevenite, ideale pentru a nu cădea din cauza unei supradoze de acțiune. În privința coloanei sonore, aceasta este compusă din bucăți simfonice interesante, teme maiestuoase și cu adevărat impunătoare care se potrivesc perfect cu universul descris.

Majoritatea hack'n slash-urilor au tendința de a deveni monotone – o știm cu toții. Este surprinzător însă când un exponent al genului reușește să mențină viu interesul pe întreaga durată de joc. *Forgotten Realms: Demon Stone* este unul dintre acestea. Făcat pentru durată totală de joc, care este de cca. 7 ore și gradul scăzut de rejucabilitate. Dacă tragem linia, însă, *Demon Stone* este un joc care-și merită bănuții. În concluzie, dacă v-a plăcut *The Two Towers*, atunci, cu siguranță veți fi încântați și de *Demon Stone*.

FRAGUTZA

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

Tabel caractere

ZHAI



Agilă ca o pisică, hoata elfă se folosește de întuneric pentru a deveni invizibilă și sări în cărca adversarilor. Pe parcursul jocului, va dobândi abilitatea de a sări, ceea ce ne va ajuta atât la lupte cât și la cățărarea pe suprafețe aflate la înălțime.

RANNEK

Puternicul fighter om cu care înfruntăm adversari de toate tipurile. Abilitatea sa specială este însăși forța brută, prin care este în măsură să distrugă tot soiul de obstacole. În situațiile de mëlée este cel mai indicat să jucați cu el.



ILLIUS



Mag om care, pe lângă diferitele tipuri de vrăji, poate utiliza minuscule dar foarte puternice sfere de energie. Este indispensabil atunci când adversarii nu se află în bătaia săbiilor.

Punctaj FORGOTTEN REALMS: DS

PRODUCĂTOR	Stormfront
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 42 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

+ Bine realizat grafic	- Longevitate scăzută
+ Control excelent	
+ Situații variate	

Grafică	89%
Sunet	91%
Gameplay	90%
Atmosferă	87%
Multiplayer	-%

88%

SISTEM VIDEO

PAL

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING



Burnout 3: Takedown

Trebuie spus de la început: jocul celor de la Criterion este o adevărată bombă care ne oferă cu o eficacitate halucinantă senzații extreme de curse kamikaze și plăceri glaciale de a provoca și asista la crash-uri spectaculoase. Mi-a pus în pericol liniștita viață de familie de tip hobbit pe care o aveam, m-a făcut să petrec ore întregi cu el în așteptarea unui nou Takedown Aftertouch – piesa heavy a acestei bijuterii ludice pe nume **Burnout 3!**

Ca în majoritatea racing game-urilor actuale, înainte să începi să devorezi asfaltul trebuie să treci

prin școala de șoferi. În **Burnout 3: Takedown** explicarea mecanicilor jocului este încredințată unui video de prezentare, fără să ai parte de sesiuni de training. Etericul DJ Striker (omniprezenta voce a jocului, pe care am ajuns să o urăsc) comentează imaginile „educative” care aleargă pe ecran, îndoctrinându-te pe tine, jucătorul, cu regulile lumii lui **Burnout**. Jocul este un racing arcade care te invită constant la curse nebunești, premiindu-te cu o proporțională umplere a barei de boost pe care trebuie să o lărgești copios pentru a-ți elimina adversarii. În timpul

curselor, trebuie să întreprinzi o serie de acțiuni periculoase - exact ce nu-ți recomandă Poliția -, îndeosebi să circuli în contra-sens, să-ți trimiți adversarii în decor, să provoci caramboluri, să faci derapaje, eschive etc., evitând coliziunile cu traficul sau elementele de decor. OK, până aici, nimic nou! Dar, cum lasă să se înțeleagă subtitlul, **Burnout 3** oferă „ceva” ce te aduce în pridvorul dependenței – Takedown sau arta de a-ți scoate din cursă adversarii. Pe lângă satisfacția pe care ți-o provoacă vederea mașinii rivale aflată în zbor, Takedown-ul îți încetinește

acțiunea și îți prelungește boost-ul, cu toate beneficiile aferente. Tot așa, faptul de a fi victimă poartă indicatorul pe o pantă descendentă... dar, grație unei idei absolut geniale, chiar și în cazul unei ciocniri poți să întorci sorta cursei în favoarea ta. Aici intră în scenă așa-zisul impact: ținând apăsată tasta boost în timpul secvenței accidentului, activezi modalitatea slow-motion care-ți permite să-ți miști carcasa vehiculului propriu în direcția dorită și să faci Takedown Aftertouch, cu un efect devastator asupra adversarilor, evitând astfel pierderile de boost. Acțiunea lui **Burnout 3** nu cunoaște termenul „scădere în intensitate”. Jocul este o continuă pompă de adrenalină și transpirație, nu-ți lasă nici măcar o clipă de respiro și te constrânge să atingi noi frontiere în ceea ce devine simbioza ochi-mână prin senzația realistă de viteză pe care ți-o oferă. În două cuvinte: distractiv al naibii! Aflați într-un moment de inspirație cum rareori ai parte în viață, băieții de la Criterion au ridicat mănua clasicei provocări „joc bun/durată scurtă” și au adăugat o modalitate World



Tour monumentală. Coloană vertebrală a singleplayer-ului jocului, acesta se desfășoară pe trei continente (Statele Unite, Europa și Asia), pline de trasee și competiții. Ești liber să intri în orice cursă vrea caii tăi putere, folosindu-te de o hartă (Crash Nav) pe care sunt marcate traseele disponibile. Dacă le termini cu cel puțin un loc trei (și pentru asta trebuie să ai amprenta butonului „X” în degetul mare și unghiulele tăiate, credeți-mă!), deblochezi altele; iar dacă obții medalia de aur, ai acces la o vastă serie de bonusuri și premii, în cel mai pur stil EA care culminează cu primirea celor mai puternice și ciudate automobile ale jocului. World Tour este compus dintr-o serie de discipline, între care Grand Prix, Elimination (la fiecare tur este exclusă o mașină), Crash, Confrontation, Street Fury (trebuie să faci un anumit număr de Takedown-uri), Special Event și nelipsitul Duel, în care trebuie să cauzezi accidente în lanț, cu cât mai multe pagube posibile. În **Burnout 3** această secțiune este amplificată din punct de vedere cantitativ (sunt cca. 100 de scenarii posibile!), dar și din cel pur spectacular și coregrafic. Prin opțiunea Crashbreaker poți să-ți arunci în aer propria mașină, ca urmare a unui anumit număr de impacturi. Totul depinde de abilitatea ta de a provoca accidente!

World Tour face din singleplayer-ul lui **Burnout 3** o adevărată nebunie de joc, în care dacă

intri te asiguri că nu-l mai lași din mână ore/zile/săptămâni întregi.

Ah, dacă ești genul „tocilar” și îți neapărat să te cocoșezi cu toate medalii de aur disponibile, află că ai de a face cu adversari de o agresivitate rar întâlnită, în special în stagiile avansate: în acest caz, îți mănânci nervii în timp ce adversarii te gâdilă pe la pupa, cu toate că tu ai făcut o cursă fără greșală și cu un boost la full! Mi s-a întâmplat să primesc un Takedown cu câțiva metri înainte de linia de sosire... hîi!hîi!, și eram primul!

Sub aspect grafic, **Burnout 3** este impecabil. Scenariile au consistență, traseele sunt foarte bogate în detalii și, chiar dacă străzile au o oarecare lipsă de personalitate, fiind mai degrabă convenționale în ceea ce privește peisajele, ele își joacă impecabil rolul în gameplay-ul jocului.

Dacă tot e să-i caut defecte, pot spune că multe dintre cele 70 de mașini ale jocului nu impresionează prin originalitatea designului, dar nici nu te lasă cu vreun gust amar în ceea ce privește modelarea lor.

Calitatea grafică a accidentelor te înrobește vizual: mașinile de ciocnesc, se rotesc în aer, își pierd bucăți de caroserie într-o opulență de scântei și flăcări deformându-se și mișcându-se realist, în funcție de impactul suferit. Nu te mai sature privindu-le și, dacă mai pui slow-motion (nu prea-ți vine să-l lași activat pentru că simți nevoia să reintri în cursă cât mai

repede!) ai parte de adevărate orgii grafice.

Burnout 3 nu m-a convins însă în ceea ce privește muzicile de fundal. O fi furnizat EA o listă de melodii punk-rock, dar parcă-i prea compusă cu ață albă din bucăți-bucățele ale unor formații... hmm, cam dubioase. Exemplu minimal: „We are the lazy generation” ajunge să-ți facă părul rotativă de câte ori îți este băgată pe urechi taman când ai nevoie de ceva mai heavy! În plus, tonul unor melodii nu merge nici în Fa nici în Sol cu atmosfera plină de adrenalină a jocului (nu-mi doream Radio Vocea Evangheliei, dar nici muzici aiurea – dacă-i punk, atunci să fie punk!). În plus, nu o dată aș fi vrut să-l întâlnesc pe DJ Striker. Așa să-i zic câteva cuvinte neaoșe pline de consoane, într-atât devine de repetitiv! Ce poți face ca să mai uiți de muzică? Intri în multiplayer și acolo.... **Burnout 3** are un mod multiplayer pentru doi jucători via split screen, dar adevărata noutate a jocului celor de la Criterion este posibilitatea de a înfrunta jucători online. Partidele în rețea pot găzdui până la maximum șase jucători în ceea ce privește cele două secțiuni disponibile (Race și Team Street Fury), în timp ce numărul lor crește la opt în Crash Party. Din nou, orgie de gameplay pentru pasionații de multi!

Burnout 3: Takedown este, pur și simplu, cel mai bun racing game arcade creat până acum.

Punctaj FORGOTTEN REALMS: DS

PRODUCĂTOR	Criterion Studios
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 42 euro
VÂRSTĂ	peste 12 ani

PRO & CONTRA

<ul style="list-style-type: none"> Bine realizat grafic Gameplay excelent Distractiv online 	<ul style="list-style-type: none"> Coloană sonoră neinspirată
--	--

Grafică 93%

Sunet 81%

Gameplay 95%

Atmosferă 96%

Multiplayer 91%

92%

SISTEM VIDEO

PAL

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
BURNOUT 2

Măinile îți tremură, ritmul cardiac se accelerează, nu mai ai timp să înghiți sau să respiri, într-atât este de puternică imersiunea în joc. Ce mai, găsești echilibrul ideal între senzațiile oferite de un condus ultra-riscant și plăcerea de a pilota în mod agresiv mașina!

Cu o realizare tehnică impecabilă, o gestiune spectaculoasă a ciocnirilor și un gameplay de excepție, jocul este însăși definiția clasică a arcade-ului, demonstrându-se longeviv în singleplayer și în special în multiplayer, grație suportului de joc online. **Burnout 3** este o bijuterie de joc care merită cumpărată, jucată și răsjucată de toată lumea.

MIRON CU STEAM

cipri@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums



intel

Intel® Desktop Board D925XCV

For the Intel® Pentium® 4 Processor, Including Extreme Edition
Extreme Performance for High-End Gamers and Power Users

Extreme Series

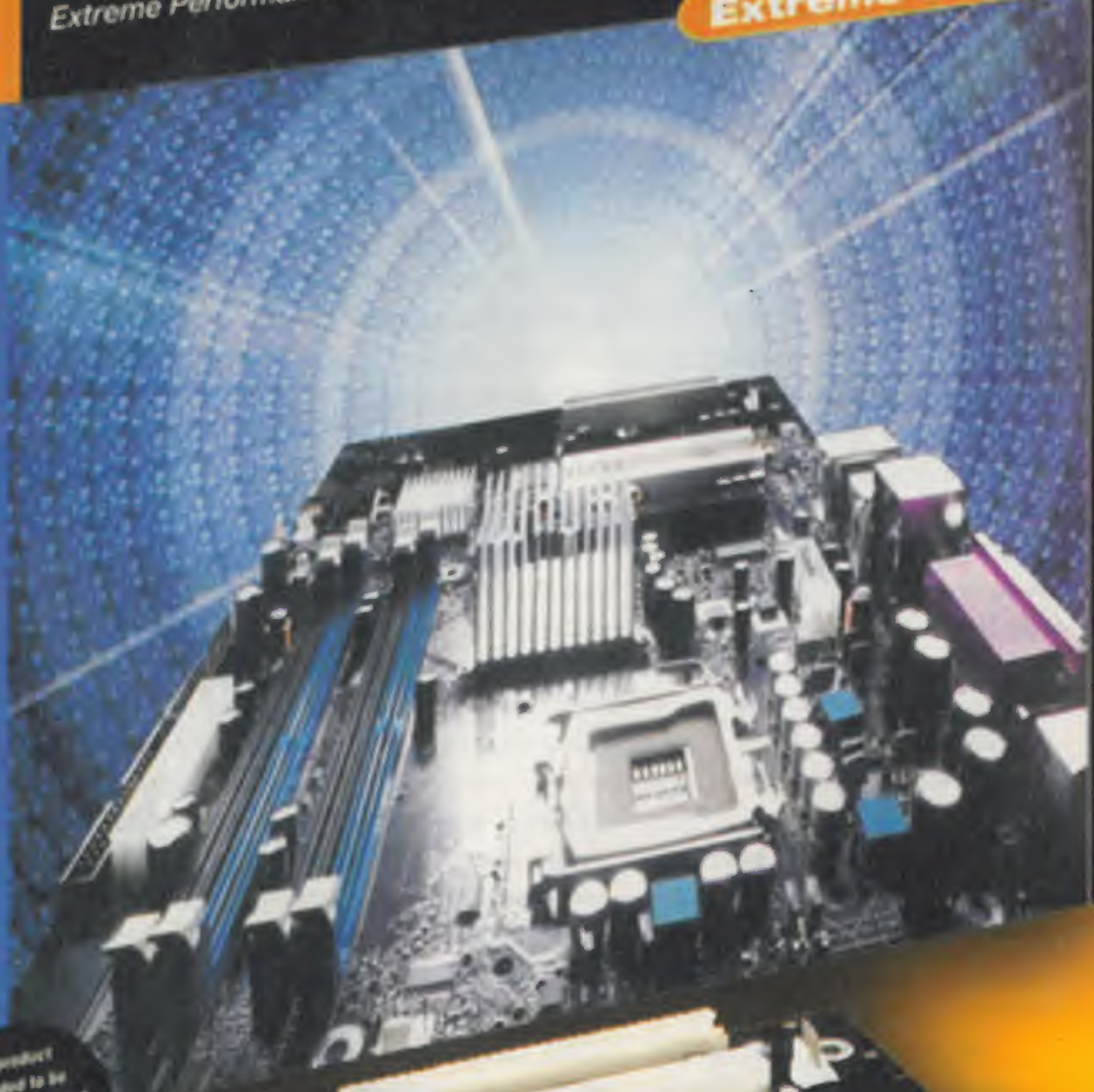
- ATX
- PCI Express® x16 Graphics
- 800 MHz FSB
- RAID
- 1394a

Intel® 925X

EXPRESS CHIPSET

See Intel® 925X Express Chipset User's Manual for more information.

This product
is intended to be
professionally installed.





Intel Alderwood

Ce bine ar fi să poți să crezi... nu, n-am început bine.
Ce bine ar fi să poți să ai certitudinea că placa de bază, modulul de memorie, placa video proaspăt achiziționată, chiar dacă nu vor rezista trei-patru ani, vor putea măcar fi refolosite la construirea sistemului următor.

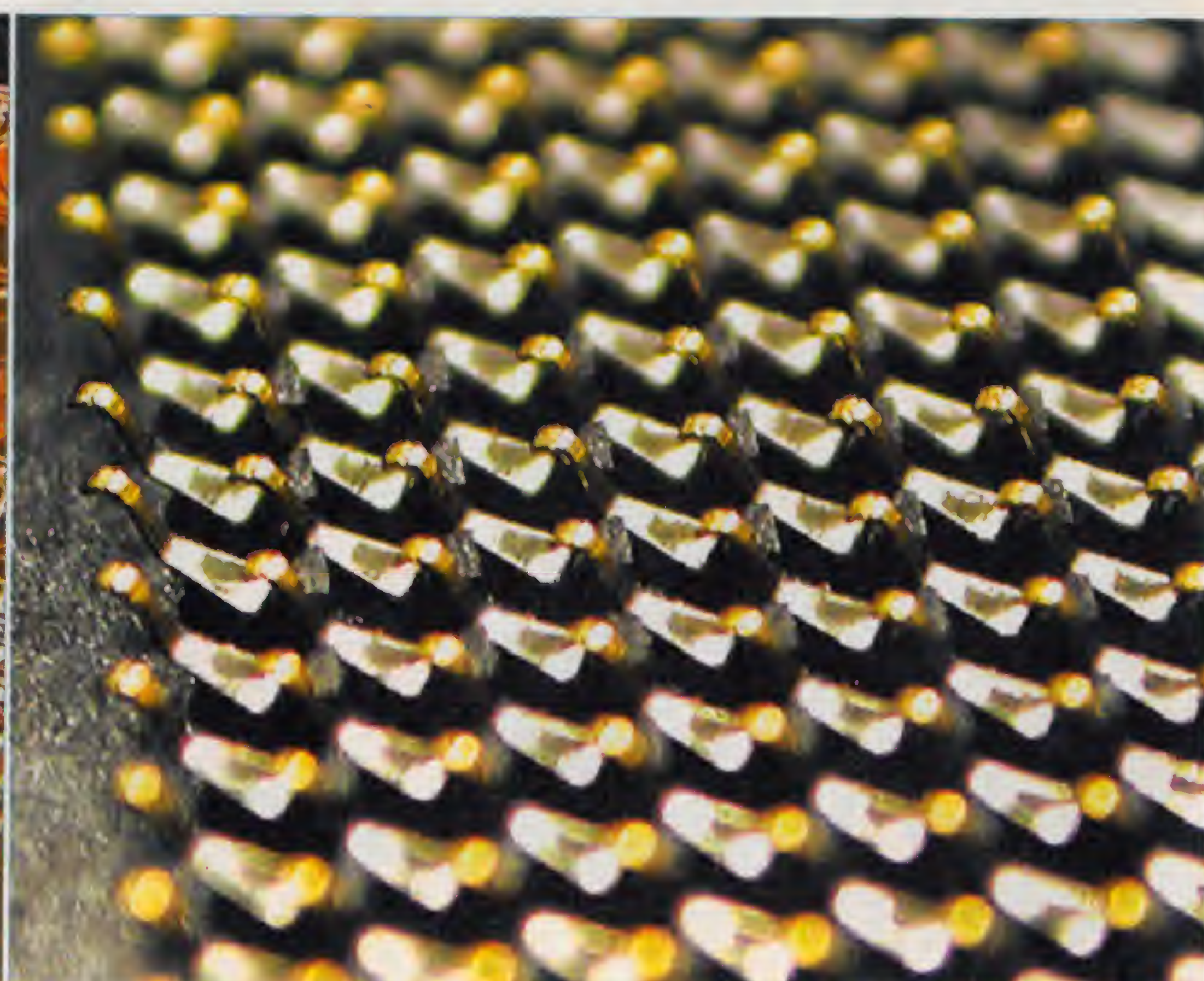
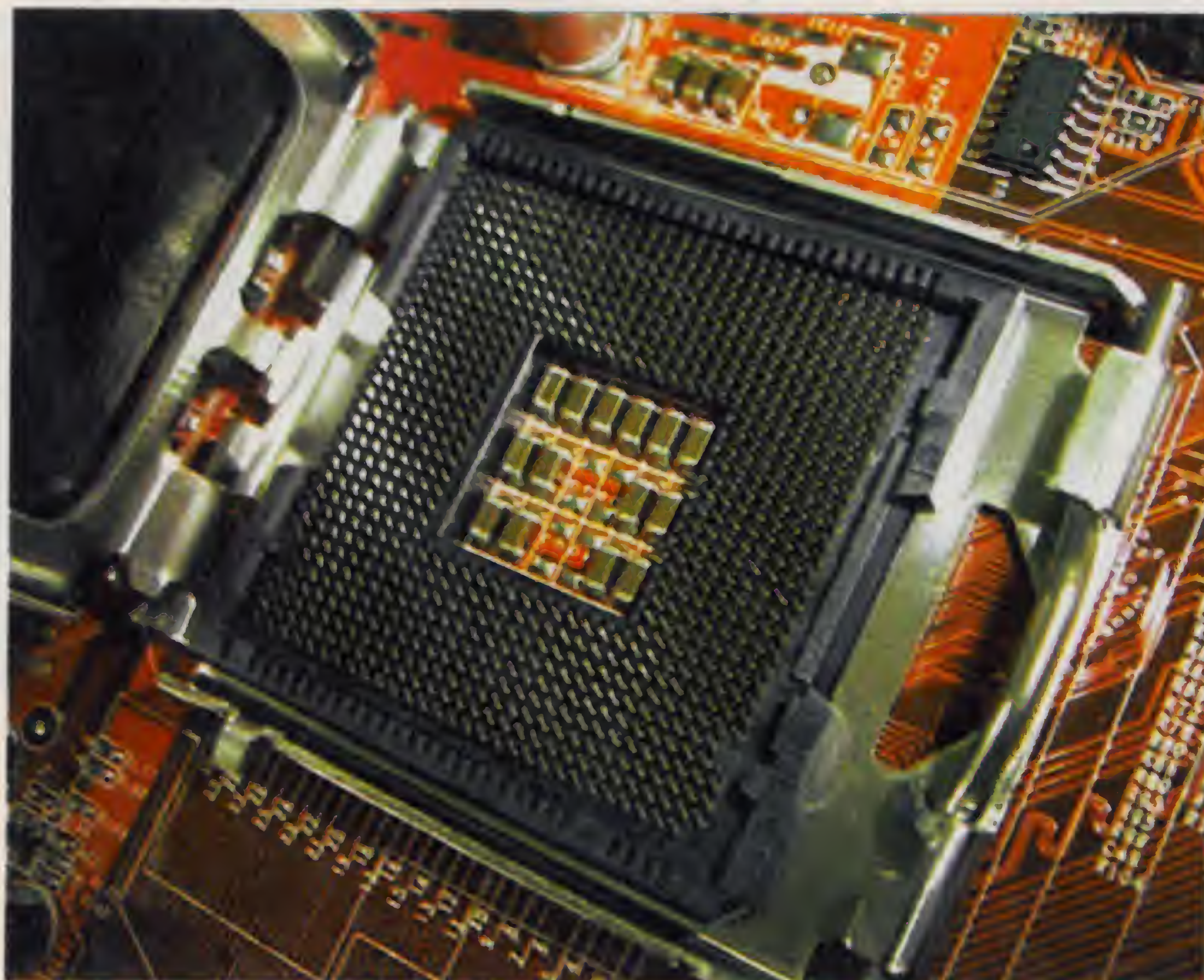
Slot-ul AGP – deși a suferit câteva modificări care au exclus folosirea anumitor controllere VGA – a stat neclintit în mijlocul schimbărilor perpetue din lumea hardware-ului. Chiar dacă inițial priveam cu scepticism acceleratoarele grafice moderne, ele au reușit să se impună, în parte datorită acestui standard, în parte datorită exploziei calității grafice a jocurilor, pe care au provocat-o. În ultima vreme există certitudinea că achiziționarea unei plăci grafice high end este o investiție, dacă nu bună, cât de cât durabilă. Datorită faptului că toa-

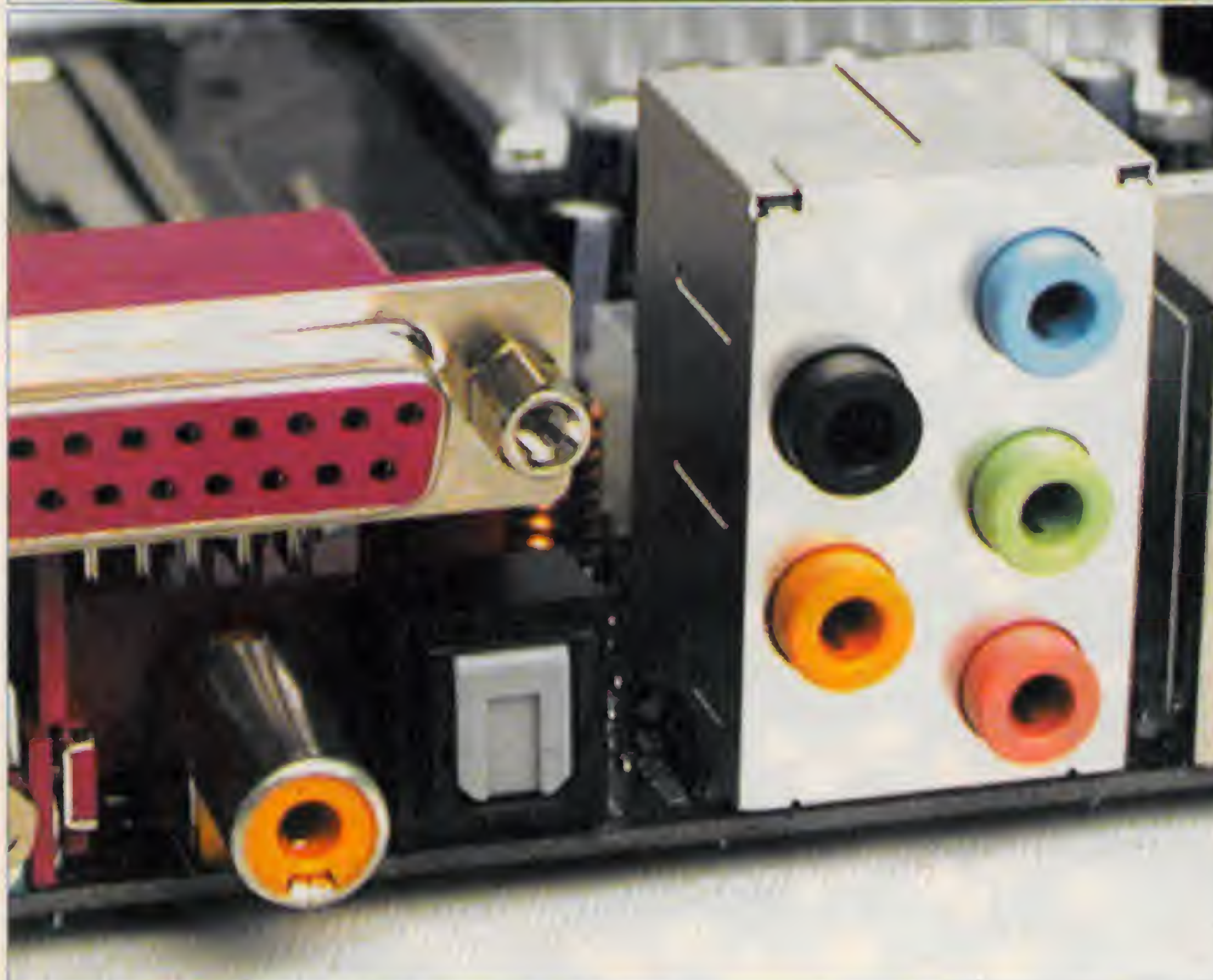
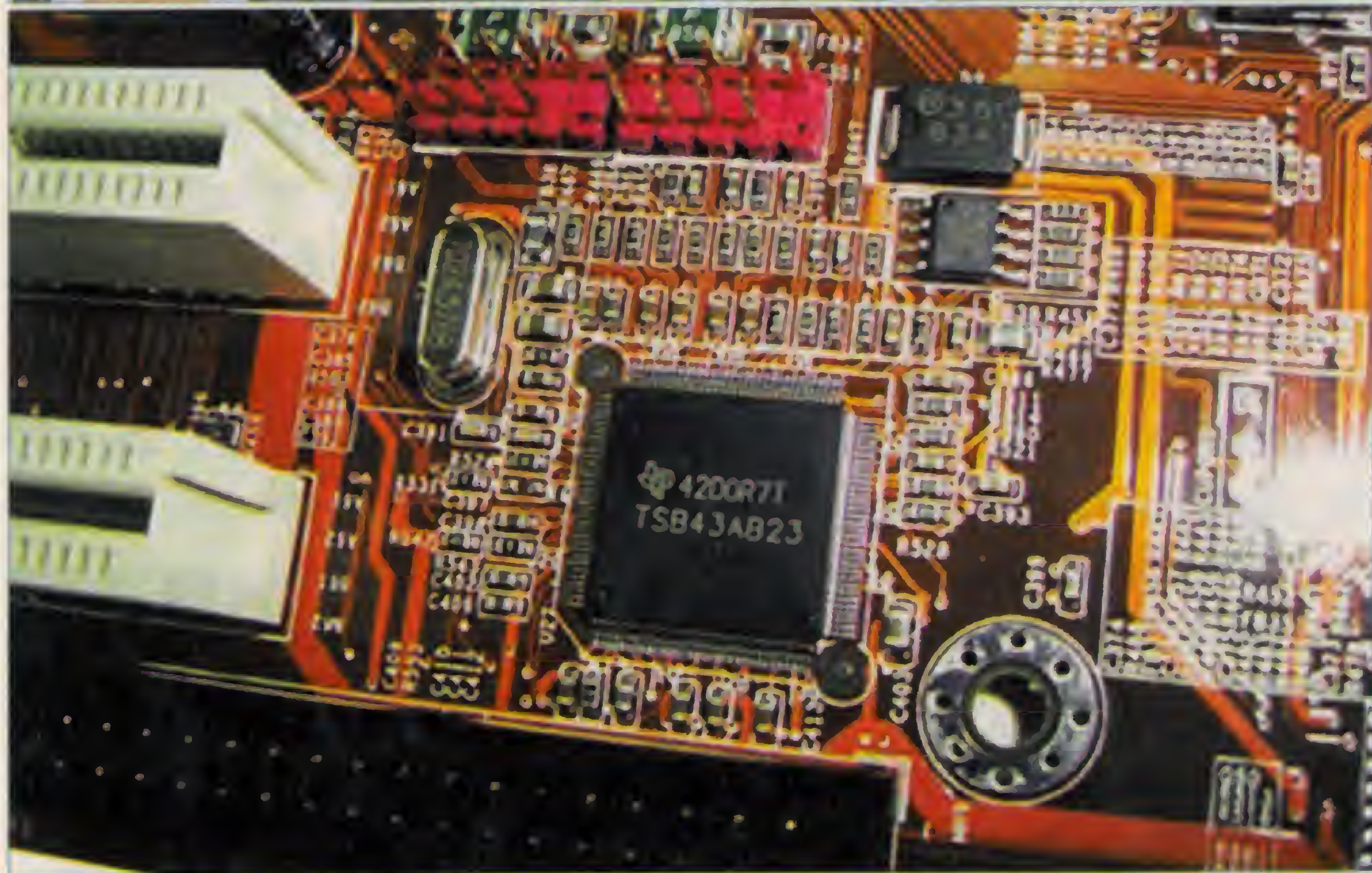
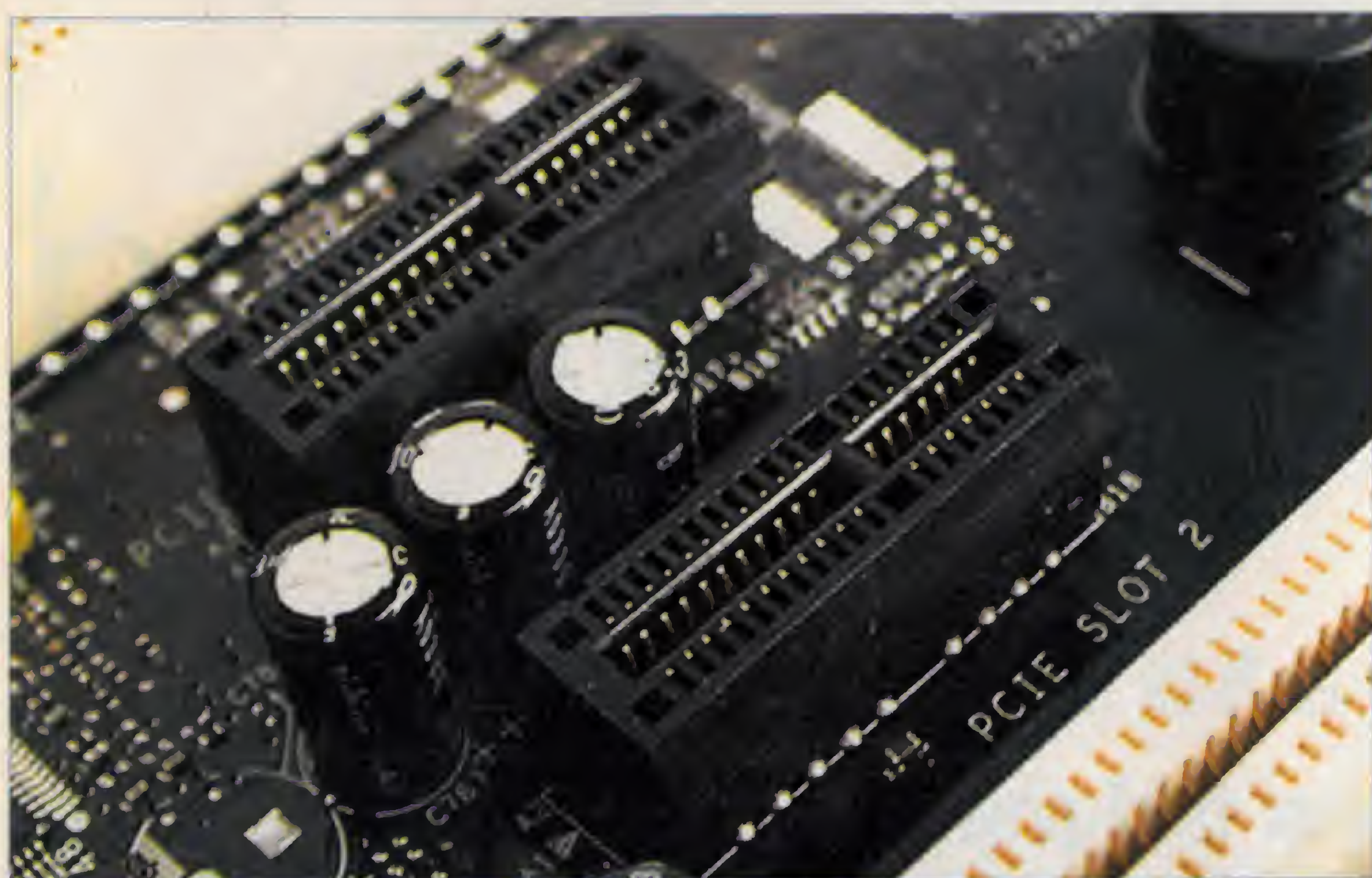
te plăcile de bază au slot AGP, acesta putea fi refolosit și în cazul unui upgrade de sistem. Până acum. Următoarea generație de plăci de bază renunță la tot ce consideram noi practic și util: la slot-ul AGP, la modulele de memorie DDR și chiar și la procesorul cu 478 de pini. Viitorul sună bine. Chiar așa să fie?

Putem afirma că odată cu apariția noii generații de plăci de bază care utilizează noua tehnologie Intel, ne așteaptă cea mai mare revoluție hardware din ultimii ani. Această revoluție va avea ecouri și în tabăra posesorilor

AMD, deoarece nici ei nu vor putea evita trecerea la DDR 2, respectiv la PCI Express. Acest pas în față în evoluția tehnologică nu presupune doar schimbarea arhitecturii procesorului pentru obținerea unor viteze sporite, dar și proiectarea unui nou sistem de răcire, unui subsistem al memoriei mai rapid și un control avansat al perifericelor. Primele brize ale acestei schimbări au bătut deja de mult la ușă: consumul de curent neobișnuit de mare și temperaturile foarte ridicate la care funcționa procesorul Prescott, prevesteau o schimbare radicală a

tehnologiei actuale. Era cât se poate de clar că în aceste condiții nu se poate ajunge la o creștere însemnată a performanței. Un alt aspect care privește funcționarea optimă a noii generații de procesoare este necesitatea unei imense lățimi de bandă a memoriei. Cum memoria DDR a ajuns la limita ei superioară, era de așteptat apariția unui standard nou, mai performant. Evoluția are și ea însă prețul ei. Mulți utilizatori care au investit masiv în achiziționarea unor module de memorie superperformante, cu posibilitate de tuning (de exemplu PC 3500), se





vor găsi în situația în care nu le vor putea folosi (pragul minim la DDR 2 fiind 533 MHz). Cel mai dureros punct însă va fi pierderea slot-ului AGP: cei care au achiziționat recent controllere grafice high end (Radeon X800 XT, Geforce 6800) se vor afla în situația în care placa lor de zeci de milioane nu mai valorează nimic. Mulți se întreabă de ce e nevoie de această schimbare. Conform declarațiilor producătorilor, noile VPU-uri vor avea nevoie de mult mai multe resurse decât le poate oferi AGP-ul. Problema e că actuala generație de plăci grafice PCI Express nu profită deloc de avantajele-i presupuse.

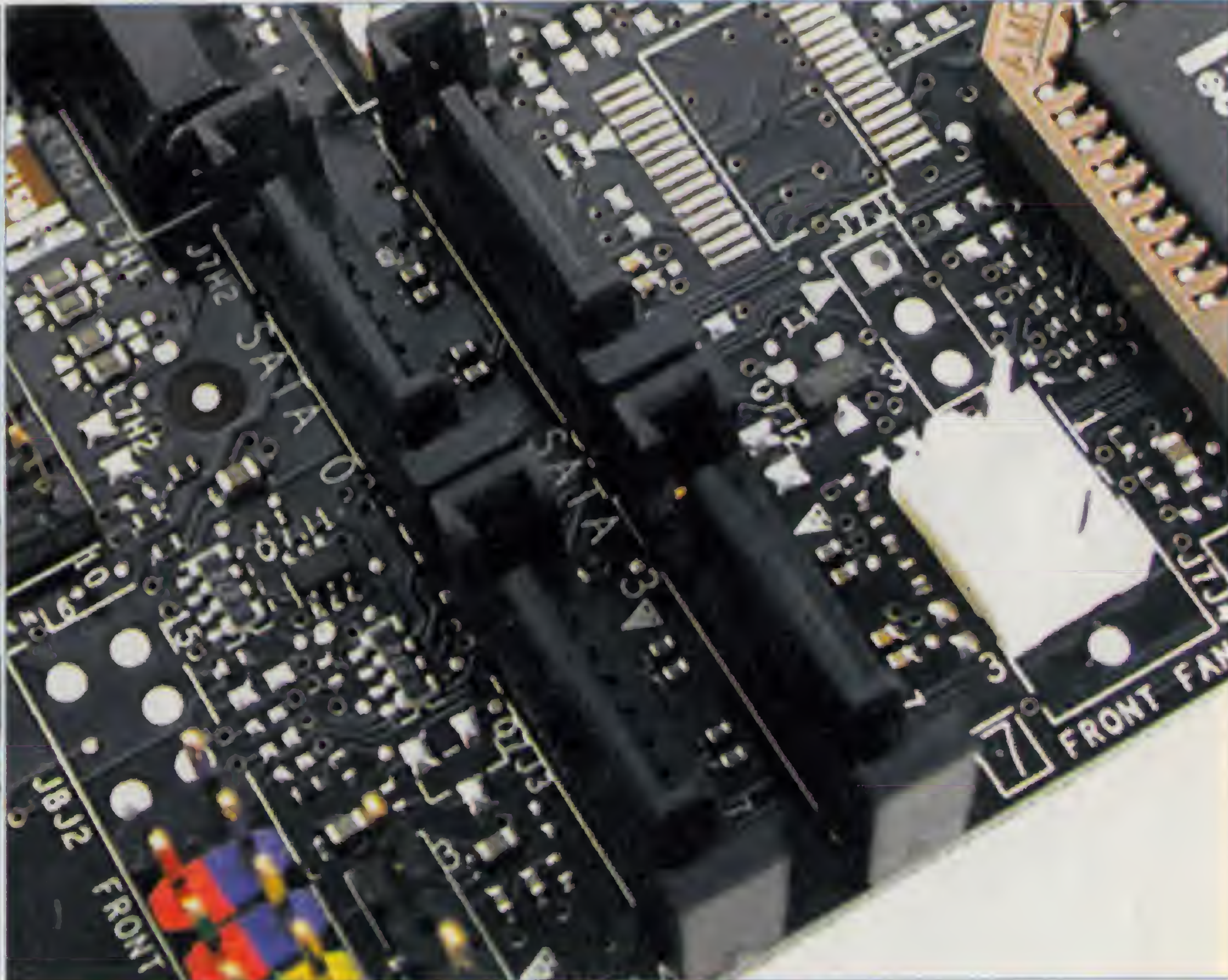
În teste, plăcile fabricate în conformitate cu acest standard în cel mai bun caz echivalează performanța fraților lor de pe AGP (în majoritatea cazurilor rămân în urmă). Dar trebuie să ne încredem în profețiile specialiștilor și să-i credem pe cuvânt că AGP-ul a îmbătrânit. Este însă un gând înspăimântător că plăcile gen X800, cumpărate abia acum o lună-două devin deja depășite.

Deși sunt convins că vor exista neinițiați în ale calculatoarelor, care vor monta greșit procesorul sau sistemul de răcire, trebuie să recunosc că noul slot LGA775 este foarte practic și foarte ușor de folosit. Noul cooler referință de la Intel se poate monta deosebit de ușor, fără să trebuiască să te

chinui forțând pârghia cu șurubelnița. Nu știu dacă design-ul cooler-ului se va regăsi și în cazul altor modele, cert este că paletelile care se mișcă liber (fără nici un cadru) oferă un aspect ciudat, dar plăcut. Noul slot permite o montare mult mai ușoară a procesorului, veste bună pentru cei care-și montează componentele fără asistență tehnică. Nu trebuie să-ți faci griji din cauza zgomotului de început, pe parcursul procesului de bootare, coolerul se calmează și-i pierde vocea. În plus, ventilatorul nou este mult mai silențios decât „aspiratorul” inclus lângă procesoarele Prescott 478.

D925XCV-ul testat este o adevărată operă de artă. Placa bazată pe cipsetul Intel 925X, datorită dotărilor și arhitecturii deosebit de practice, poate să reprezinte un model pentru ceilalți producători. Design-ul, la prima vedere ciudat, dar robust, anunță o schimbare iminentă, și probabil renunțarea la formele dictate de standardul ATX. Printre semnele care ne conduc spre această concluzie se numără ventilația imensă a plăcii de bază, poziționarea slot-urilor PCI, poziția slot-ului pentru procesor și controllerelor ATA/S-ATA.

Pe placă pot fi îngrămădite până la 4GB memorie – pentru a profita de avantajele tehnologiei dual channel în continuare, este necesară folosirea a două module de memorie identice. Deși nu s-a



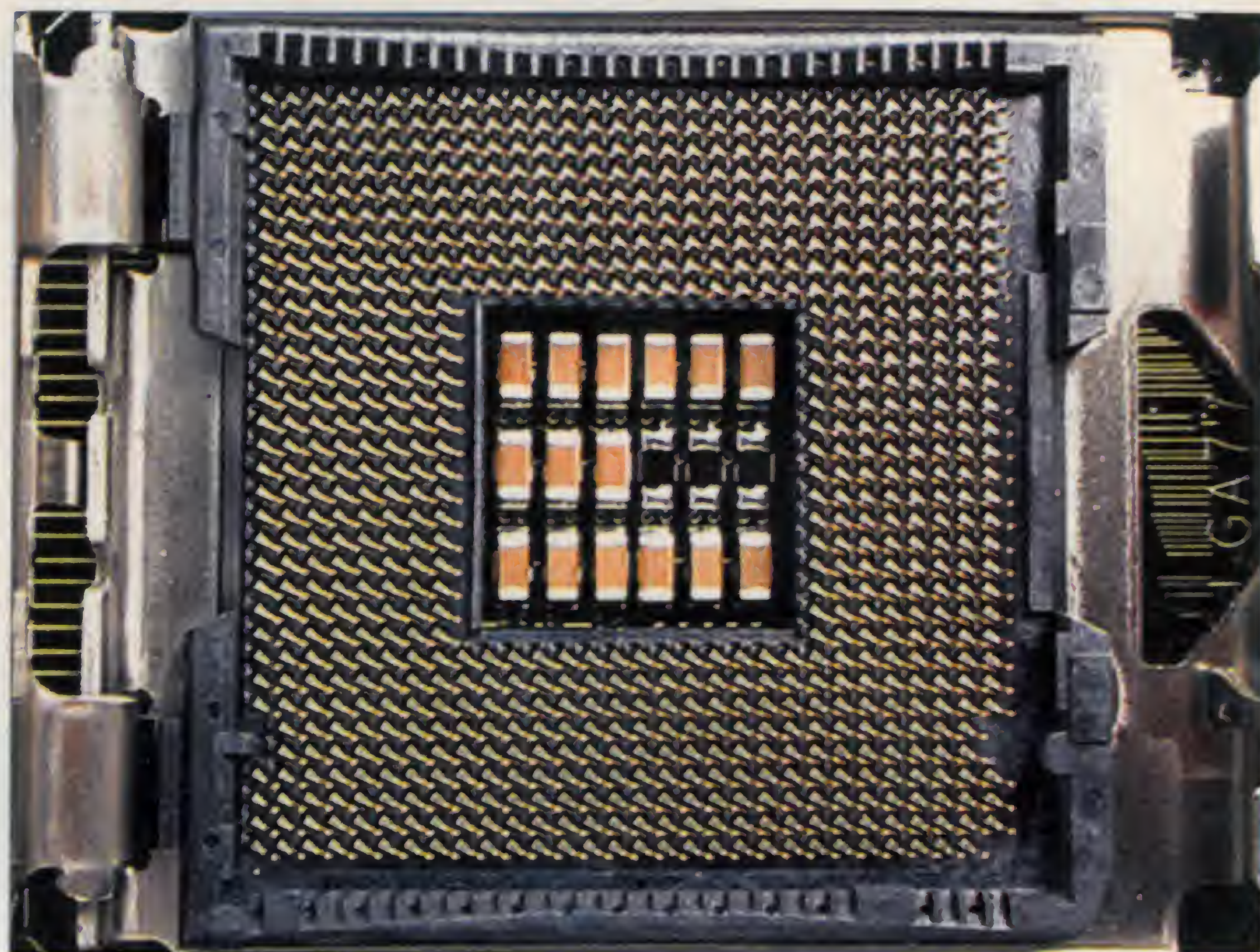
renunțat încă la posibilitatea de a conecta un drive de dischetă, placa găzduiește un singur conector ATA și patru conectori S-ATA. Jos în colțul drept, a fost amplasat și un conector mai ciudat care servește la alimentarea diverselor ventilatoare sau a altor componente cu consum redus. Nimeni să nu se gândească să conecteze aici DVD-writer sau HDD, acestea având un consum sporit, mai bine să consulte manualul unde sunt precizate cu exactitate condițiile folosirii.

Arhitectura plăcii D925XCV nu pot decât s-o laud: chiar și după montarea în carcasă, rămâne accesibilă, permițând o ușoară manipulare a componentelor. Singura problemă întâlnită a apărut la montarea plăcilor VGA mai lungi. În cazul acestora a devenit problematic accesul la modulele de memorie. Conectoarele S-ATA nu au fost plasate chiar în partea inferioară, astfel nu trebuie să-și facă probleme nici posesorii carcaselor de tip tower.

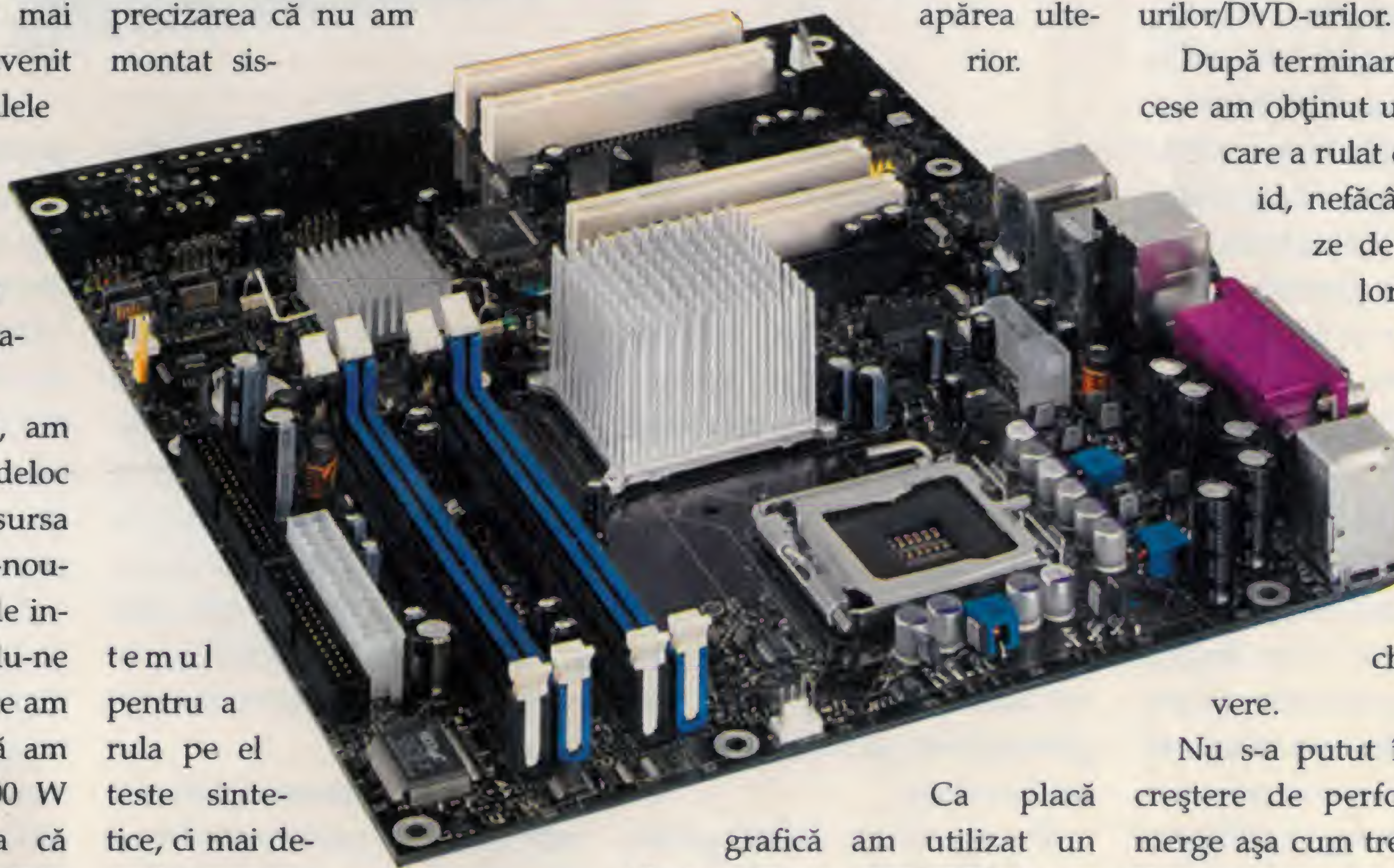
În prima fază a testării, am trecut prin niște experiențe deloc încurajatoare. Folosind sursa Thermaltake de 460 W, nou-nouță, sistemul a fost deosebit de instabil și ne-a jucat feste, dându-ne bătăi serioase de cap. După ce am constatat că sursa era defectă am trecut la un Zalman de 300 W spulberând astfel legenda că procesoarele Prescott peste 3 GHz nu rulează pe surse mai mici de

350 W. Pe noile plăci, conectorul de curent are cu patru piciorușe mai multe decât cele folosite până acum. Cei care nu au încă așa ceva pe sursă, pot folosi și cel de tip vechi, doar că în acest caz trebuie să fie atenți să alinieze conectorul la partea dreaptă. Bineînțeles că pentru alimentarea procesorului vom avea nevoie și de conectorul de patru pini. Dacă nu avem nici așa ceva pe sursă putem să folosim și molex-ul obișnuit (cel cu care alimentăm HDD-urile sau CD-Rom-urile). Să fim însă atenți să nu le folosim în același timp pe amândouă. Exceptând problemele cu sursa defectă, instalarea a decurs fără probleme. Celor cărora le lipsesc diversele tabele și punctajul, le fac precizarea că nu am montat sis-

temul pentru a rula pe el teste sintetice, ci mai degrabă pentru a ne putea forma o opinie despre ce



urmează. Pentru testele de duranță, mult mai potrivite vor fi plăcile care vor apărea ulterior.



Application Accelerator, cu care în trecut am avut deja experiențe neplăcute legate de scrierea CD-urilor/DVD-urilor.

După terminarea acestor procese am obținut un sistem stabil, care a rulat deosebit de fluid, nefăcându-ne surprize de genul blocărilor sau restartărilor. Programatorii de la Intel au făcut o treabă excelentă la realizarea pachetului de drivere.

Nu s-a putut însă observa o creștere de performanță. Totul merge așa cum trebuie, fără probleme, exact ca în cazul modelelor Prescott 478. Dar să nu uităm că acesta este doar la început și, de obicei, aceste începuturi nu arată adevăratul potențial al noilor tehnologii.

Din cauza prețului ridicat nu cred că această placă va ajunge în foarte multe PC-uri, dar gamerii pretențioși probabil vor investi în viitoarele plăci care se vor baza pe chipsetul Intel 925 X.

Ca placă grafică am utilizat un Albatron Trinity PCX 5750, iar ca unitate de stocare am montat un HDD S-ATA de 250 GB fabricat de Maxtor. În timpul instalării Windows-ului XP, trebuie să fim atenți pentru a putea evita neplăcerile. Dacă nu activăm modul Legacy, Install Wizard-ul nu va recunoaște HDD-ul S-ATA. Instalând astfel sistemul de operare, mai încolo va fi problematică trecerea la modul Enhanced.

Este recomandată folosirea CD-ului inclus în pachet, care este în așa fel conceput încât instalează singur toate driverele și utilitățile necesare funcționării optime a plăcii. Singurul programel pe care nu l-am instalat este Intel



DIMISTRIE CÂNDTEMIRI
jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
http://www.pcgames.ro/forums

DVD writtere

Pionner DVR-108

Nu a trecut prea mult timp de când am testat modelul anterior al firmei Pioneer și deja a și apărut noul model, care se mândrește cu o viteză de 16x. Și trebuie să recunoaștem că firma s-a impus pe piața DVD writer-elor încă de la apariția modelului 105 prin viteza de scriere excelentă și calitatea remarcabilă a înregistrării. Nu prea am avut ce comenta în legătură cu seriile 106 și 107, astfel a fost normal să avem așteptări ridicate și față de noile modele. Dar încă de la început vreau să liniștesc pe toată lumea: noul 108 nu are de ce să se ascundă în umbra precursorilor mult laudați, reușind să-i surclaseze din toate punctele de vedere. Adevărul e că de mult n-am văzut un writer atât de izbutit precum DVR-108. În primul și-n primul rând este uimitor saltul de viteză pe care l-au făcut inginerii: atât discurile DVD+R, cât și cele DVD-R pot fi scrise cu 16x, ba mai mult pot fi rescrise cu 4x. Singura problemă e că pe la noi nu se prea găsesc încă media care să suporte aceste viteze. Cea mai mare inovație este însă totuși posibilitatea de a scrie cu 4x discurile DVD+R DL (DL=dual layer – nume de

cod care ascunde DVD-urile cu o capacitate de stocare de 8.4 GB). Deși prima generație de discuri DVD+R DL au fost certificate pentru o viteză 2, 4x, discurile produse de Philips și Verbatim purtând codul de fabricație MKM001 au putut fi inscripționate la viteza maximă. Este o performanță uimitoare mai ales dacă luăm în considerare cât de departe se situa Pioneer de standardul +R acum câțiva ani (când încă aclama atletul standardul -R al celor de la Sony).

De atunci au trecut aproximativ două sezoane și producătorul s-a prezentat în fața noastră

cu cel mai bun writer multiplatformă. Și în cadrul seriei 108 va apărea ediția XL cu un sistem de protecție special (care vizează nivelul de zgomot produs și reduce și cantitatea de praf ajunsă în unitate) și un design mai atractiv. Deocamdată n-am putut testa decât varianta OEM dar cum nu există diferențe tehnice între modelele 108/A08/XL, nu este prea probabil ca celelalte ediții să fie mai slabe din punct de vedere calitativ.

Pentru cei cu portofelul ținut la cură de slăbire este o veste deosebit de bună că noul 108 a devenit omnivor. Se împacă perfect atât

cu discurile brand, cât și cu cele no name, de multe ori fiind dispus să scrie cu 12x discurile certificate la doar 8x.

Calitatea discurilor scrise (mai ales dacă nu depășim viteza maximă certificată) este chiar mai bună decât a concurenților cei mai de seamă: NEC ND 2500/2510, respectiv Plextor PX-712A.

Singurul minus al acestei capodopere este viteza de citire care rămâne puțin în urma lui LG GSA-4120B. În schimb este mult mai silențioasă și recunoaște cu o precizie mult mai mare discurile introduse.



Freecom FX-50

Nu vă lăsați înșelați de design-ul mai sofisticat: unitatea externă a celor de la Freecom nu este altceva decât un NEC ND-2510A care a primit haine noi-nouțe. Nu putem decât să apreciem această combinație: design-ul atractiv al celor de la Freecom împreună cu seria 2510 (deja destul de bine echilibrată) a celor de la NEC a dat naștere la o unitate externă care se dovedește a fi o alegere bună pentru cei care caută o soluție pe termen lung. Seria 2510 a trecut deja de problemele de citire de care suferea seria 2500 – cauza trebuie căutată în update-ul

folosi writer-ul la întreaga lui capacitate. Noul Freecom nu se remarcă doar datorită capacităților de inscripționare a DVD-urilor, ci și a CD-urilor. Alimentarea a fost rezolvată printr-un adaptor, astfel nu trebuie să încărcăm notebook-ul sau calculatorul și cu acest gurmând de curent. Acest model nu mai suferă de probleme din cauza supraîncălzirii: nici după mai multe discuri scrise nu se poate observa o creștere sensibilă a temperaturii. Datorită construcției robuste rezistă deosebit de bine la solicitare, astfel putem să-l folosim la fel de lejer ca pe o unitate interioară.

Singurul



de firmware, deoarece nu există nici diferență de construcție între cele două generații. FX-50-ul este compatibil cu toate standardele actuale de DVD, mai puțin DVD-RAM-ul. Ea se poate conecta fie la portul USB 2.0, fie prin FireWire: ambele soluții oferă o lățime de bandă destul de largă pentru a atinge viteze optime de scriere. Atenție însă în cazul USB 1.0, care nu oferă destule resurse pentru a putea

minus față de acesta este prețul deosebit de ridicat, dar datorită accesoriilor și soft-urilor incluse în pachet, respectiv a suportului oferit de firma producătoare surclasează orice produs OEM.

DIMISTRIE CÂNDTEMIRI
jacint@pcgames.ro

PC Games Forum
<http://www.pcgames.ro/forums>

Punctaj PIONEER DVR-108

94%

PRODUCĂTOR Pioneer
DISTRIBUITOR Best Computers
PREȚ cca. 85 euro + TVA

PRO & CONTRA

- + Știe tot ce trebuie să știe
- + Se descurcă excelent cu discurile no-name
- + Suport real pentru DVD+R DL
- Nu sunt destule, ca să ajungă pentru toată lumea

CONCLUZIE:

Noul rege al DVD writer-elor încorporează toate opțiunile de care un utilizator are nevoie. Este perfect pentru cei care doresc calitate profesională.

Punctaj FREECOM FX-50

87%

PRODUCĂTOR Freecom
DISTRIBUITOR -
PREȚ cca. 180 euro

PRO & CONTRA

- + Calitate bună a scrierii
- + Design atractiv
- Mici erori de citire
- Preț pipărat

CONCLUZIE:

O unitate externă cu capacități de scriere excepționale, cu mici probleme de recunoaștere a discurilor. Chiar dacă are caracteristici bune, prețul tot este prea ridicat.



DSC-5000

În ultima vreme suntem martorii unei adevărate inflații de camere foto digitale. În afară de marile nume precum Konica-Minolta, Canon, Fuji sau HP, apar din ce în ce mai mulți producători asiatici care nu ne cuceresc cu faima lor, ci cu prețurile reduse la care-și oferă produsele. Astfel, acum până și tarabele supraaglomerate din piețe, respectiv moderatorii prea vorbăreți din emisiunile de Teleshopping ne oferă diverse aparate de fotografiat. Odată cu scăderea prețului putem asista și la o miniaturizare a construcției în sine. Cel mai bun exemplu este noul aparat SYD DSC-5000. Dimensiunile camerei sunt însă deosebit de convingătoare: cutia de metal mai mică decât un pachet de țigări îți dă posibilitatea să faci poze la o rezoluție de până 2560x1920 (5.0 megapixeli). Miniaturizarea n-a afectat negativ și funcționalitatea: a dispărut doar vizorul nu și micul

ecran LCD, a fost păstrat modul Macro, și-a făcut loc și portul pentru conectarea cablului USB și în funcție de memoria care-ți stă la dispoziție poți să realizezi și videoclipuri. Dacă nu-ți ajung cei 8 MB de memorie internă ai posibilitatea să extinzi capacitatea de stocare prin folosirea unor carduri de memorie SD. Blițul și celelalte componente sunt alimentate de două baterii de tip AAA.

Punctaj SYD DSC-5000

87%

PRODUCĂTOR Syd
DISTRIBUITOR Sys Net
PREȚ cca. 110 euro + TVA

PRO & CONTRA

- + Calitate bună a imaginii
- + Design simpatic
- Memorie internă mică

CONCLUZIE:

O cameră foto de dimensiuni mici, funcționalitate relativ bună, cu o impresionantă rezoluție de 5 megapixeli.



Judas Priest Jugulator (1997)

La câțiva ani de la lansarea marelui lor succes Painkiller, Judas Priest decideau, pentru prima dată, să testeze piața cu un nou vocalist, dată fiind plecarea lui Halford către trupa Fight. Astfel s-a născut Jugulator, șansă mare pentru noul vocalist, Ripper Owens, de a se afirma și de a trece peste complexul natural Rob Halford. După cum am văzut chiar la prima audiție, Owens nu este nici pe departe (și nici nu se vrea a fi) o clonă a marelui său înaintaș, însă, cu toate acestea, dovedește că este în stare să facă față cu ușurință chiar și materialelor Priest mai vechi. Pentru a putea fi apreciat la

adevărată sa valoare, Jugulator ar trebui considerat de toată lumea o progresie firească a trupei. În opinia mea, este cel mai dur album scos de Judas de la Painkiller încoace, fapt ce implică dispariția tuturor tentelor comerciale ale albumelor trupei. Ce-i drept e drept, în același timp au dispărut clasicele tonuri de chitară cu care ne-am obișnuit de-a lungul anilor, precum și alte caracteristici proprii grupului. Mai mult, albumul sună de parcă ar fi cântat de o cu totul altă formație, singura piesă care mai trezește amintiri plăcute este Cathedral Spires. Albumul oferă foarte multe elemente noi, pe lângă un ritm cu mult mai



alert și mai dezlănțuit, piperat din belșug cu vocea amenințătoare a vocalistului. Astfel, observăm cum Judas încearcă să experimenteze cu stilul armonic, un

bun pas înainte față de metalul dur și oarecum brut promovat în celelalte albume.

Nota: 87%

Rammstein Reise Reise



Chiar în momentul în care credeam că știu la ce să mă aștept de la faimoasa trupă germană în materie de muzică, iată că băieții au decis să schimbe puțin pagina, experimentând elemente noi, pentru unii interesante, pentru alții cel puțin ciudate. Privind acest album ca un fan hardcore Rammstein ce sunt, nu pot spune decât că la prima audiție am ridicat puțin intrigat din sprânceană. Nu am mai întâlnit acea muzică puternică, dură, cu care mă obișnuisem ascultând albumele lor precedente. Mai mult, m-am trezit cu piese lente, unde se folosesc spre surpriza mea și câteva instrumente noi, (cum ar fi acordeonul în Reise Reise), după care se încearcă trecerea spre un teritoriu ceva mai familiar și mai alert, cu controversatul single Mein Tel (care tratează tema

canibalismului.) Evident, Rammstein nu ar fi fost Rammstein dacă nu ar fi lovit puțințel sub centură "civilizația" americană, ei dezlănțuindu-se fără egal în piesa Amerika și "taxând" cu delicatețe probleme existențiale de peste ocean, cum ar fi Coca Cola sau soutien-minune. Piesa Moskau este un adevărat risc luat în acest domeniu, o combinație de chitară dură, cor și o vocalistă din Mama Rusie (Viktoria Fersh), însă un risc ce dă rezultate foarte bune. Luat în ansamblu, acest ultim album Rammstein va fi cu siguranță momentul în care mulți dintre vechii fani vor strâmba din nas și vor spune că trupa lor preferată a îmbrățișat, ca atâtea altele, comercialul. Rămâne de văzut reacția.

Nota: 80%

MIRROR COSTIN

paul@pcgames.ro

Trilogia "Stăpânul Inelelor" în 2004

Chiar dacă până în momentul de față s-a făcut o serie impresionantă de aprecieri cu privire la modul de realizare, personajele și efectele speciale ale trilogiei „Stăpânul Inelelor”, permiteți-ne să revenim încă o dată asupra acesteia. Pe împătimiții acestor

filme și nu numai, îi informăm că toate cele trei părți ale trilogiei („Frăția Inelului”, „Cele două Turnuri” și „Întoarcerea Regelui”) pot fi regăsite și pe piața românească reunite în Trilogia Completă de trei DVD-uri duble.

Fellowship of the Ring, 2001

(Frăția Inelului)

Ajutat de curajoșii săi prieteni și aliați, Frodo pornește într-o călătorie plină de peripeții pentru a distruge legendarul Inel al Puterii. Pe urmele lui Frodo se află slujitorii Seniorului Întunericului, Sauron, maleficul creator al Inelului. Dacă Sauron va pune stăpânire pe Inel, Pământul-de-Mijloc va fi blestemat pe vecie. Câștigătoare a patru Academy Award, această poveste dintre bine și rău, despre prietenie și sacrificiu vă va transpune într-o lume pe care nu v-ați imaginat-o. Spun aceste lucruri pentru cei care încă nu au vizionat filmul.

The Two Towers, 2003

(Cele două turnuri)

Călătoria continuă!

Frăția Inelului s-a destrămat, dar încercarea de a distruge Inelul Puterii continuă.

Frodo și Sam trebuie să își încredințeze viețile în mâinile lui Gollum, dacă vor să găsească drumul către Mordor. Cum însă armata lui Saruman se apropie, membrii supraviețuitori ai Frăției, împreună cu oamenii și creaturile din Pământul de Mijloc, se pregătesc de luptă.

The Return of the King, 2003

(Întoarcerea regelui)

Călătoria Frăției ajunge la final

Forțele lui Sauron au atacat capitala Gondor din Minas Tirith în asediul suprem asupra omenirii. Păzit de un lord slăbit, regatul odinioară măreț nu a avut niciodată nevoie mai mare de un rege. Dar va găsi Aragorn tăria de a deveni ce i-a fost sortit să devină și să-și întâmpine destinul?

Întrucât Gandalf încearcă cu disperare să mobilizeze forțele distruse din Gondor, Théoden unifică războinicii din Rohan pentru a se alătura luptei. Deși sunt loiale, curajoase și pasionale, forțele oamenilor - cu Eowyn și cu Merry ascunși printre ele-

nu se pot compara cu legiunea imensă de inamici ce se abate asupra regatului.

Un sacrificiu imens însoțește fiecare victorie. În ciuda pierderilor uriașe, Frăția se avântă în cea mai importantă bătălie a vieții participanților, uniți în scopul unic de a-l distruge pe Sauron și de a-i da lui Frodo o șansă de a-și realiza misiunea. Călătorind pe tărâmurile străine, înșelătoare, Frodo trebuie să se bazeze din ce în mai mult pe Sam și pe Gollum, în timp ce Inelul continuă să-i pună la încercare credința și, în final, umanitatea.

PRO Video



© 2004 Warner Home Video, Inc.

Regia: Peter Jackson

Distribuție: Elijah Wood,
Liv Tyler, Orlando Bloom,
Vigo Mortensen

Aventuri

DVD (3 discuri duble)

Warner Bros prin PRO Video

Preț recomandat: 1.999.000 LEI

Cititorii întreabă...

...cine le răspunde?!? :))



Stimată redacție,

Vreau să vă felicit pentru nr. 50 al revistei. L-am cumpărat, chiar ieri de dimineață (uimitor cât de repede a început să ajungă în Constanța, de obicei avea vreo 3 săptămâni întârziere...). Primul lucru la care m-am uitat, și care mi-a plăcut cel mai mult de altfel, este specialul PC GAMES 50, mai ales 94-rile diabolicului Paul :). Între noi fie vorba, nu le am prea tare cu TBS-ul (a se citi *Heroes*), deși am încercat partea a treia, dar sunt împătimită *Might & Magic VII*, și singurul meu regret este că nu se găsește pe nicăieri *M&M VIII*, să văd și eu cum e cu dragonii, vampirii, sau dark elfii... Pe CD n-am avut încă timp să mă uit, decât foarte puțin la *Shade*, de unde și o mică poz(n)ă; dar nu va trece mult până să înhaț și din CD ceva mai mult. *Warhammer 40k* cel mai probabil... Revista e la fel de bună ca de obicei, în rest, și aș putea paria că mâine o să fie băta-lie mare la școală pe ea - ce să-i fac, dacă suntem o echipă întreagă de amatori de *Diablo*, *Starcraft*, *Warcraft* și alte joace bune, normal că pe voi vă vrem și vă citim :). La mulți ani, felicitări încă o dată, și să ne vedem cu bine și la 500 de numere, mai încolo. Toate cele bune din Constanța, vă pupăm, și suntem alături de voi!

Ana

Salut dragii moșului,

În ultimul e-mail nu am avut inspirația să vă felicit pentru cele 50 de numere, așa că revin acum, mai rău ca niciodată, și vă urez un tradițio-

nal și călduros "LA MULȚI ANI" și dați-mi voie să vă dedic un cântecel (imaginați-vă că este cântat de Marilyn Monroe):

"Happy birthday to you
Happy birthday to you
Mr....PcGames"

Închei această mică urare cu speranța că v-a plăcut cântecelul meu și că ne vedem la numărul 100.

Cu stimă,

Cătălin aka Archer



Iată că PC Games 4 Fun este de-acum o revistă venerabilă:

ați împlinit 50 de numere! N-ar fi rău dacă ar fi vorba despre ani, dar să sperăm că se va ajunge și acolo (cu redactori noi, că doar n-o să rămâneți voi redactorii o veșnicie în curtea revistei, dar, de ce nu, și cu cititori

noi). Mă gândesc că roadele muncii voastre apar la noi în țară de pe vremea unor jocuri precum *Diablo 2*, *Red Alert 2*, *Black & White*, dacă nu chiar mai vechi... Am ajuns astăzi la *Doom 3*, *Ground Control 2*, *FIFA 2005*... Ce va urma? Unde ne va duce corabia PC Games în anii ce au să vină? Însăși revista s-a schimbat radical de-a lungul anilor, industria jocurilor s-a apropiat cu pași mari de maturitate, tehnologiile ne promit marea cu sarea atâta de des... E

@ All

Da, dragii *Sfatului Bătrânilor* am ajuns să vedem și asta: numărul 50. Pe această cale am vrea să le mulțumim tuturor celor care ne-au ajutat de-a lungul anilor cu critici constructive, cu laude și ne-au încurajat în ceea ce făceam. Din motive lesne de înțeles nu putem publica toate scrisorile so-site, așa că am ales trei care să reprezinte puhoiul de misive cu

care ne-ați bombardat în ultimele săptămâni. Ce va fi peste încă 100 sau chiar 500 de numere? Nu știm nici noi! Cum ați observat, revista se schimbă astfel încât să fie cât mai pe placul vostru. Probabil vor fi noi redactori (să înțelegem că deja v-ați săturat de noi? :))) și mai mult ca sigur noii generații de cititori. Ceea ce nu se va schimba va fi pasiunea pentru jocuri pe care toți o nutrim în sufletele noastre. Dacă lumea jocurilor s-a maturizat ori pur și simplu s-a industrializat rămâne de văzut. Ridicăm cu voi paharele și propunem un toast: „Să apară din nou jocuri cel puțin la fel de bune ca marii clasici amintiți de voi”.

Dar acum că Elvis și domnișoara Monroe au părăsit clădirea să vedem ce jocuri ne mai bat la tăvile drive-urilor CD.

PS: Ana nici Paul nu e chiar așa de diabolic tot timpul.

redactie@pcgames.ro

moment de sărbătoare, oameni cu pasiunea jocului înstăpânită în mințile niciodată ostenite... Să ridicăm paharele și să cerem prosperitate și noroc și sănătate și prietenie! Ne vedem la numărul 100!

Horghidan Ovidiu aka cronoX



Care a fugit cu draga mea, ca-l troznesc de nu se vede!

Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr - **Ana Achilea** - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Ana dragă, pentru imaginea ta haioasă îți vom acorda numărul pe ianuarie/2005 al revistei noastre!

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 10 ianuarie.

CHESTIONAR PC Games 4 Fun decembrie/2004

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nicl bun, nicl slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-au plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-au displăcut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD

10. Ce sugestii ai?

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1.
 2.
 3.
 4.
 5.

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio asculți mai des?

1.
 2.
 3.

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1.
 2.

DESPRE TINE

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

Bl. Ap. Cod poștal: Telefon/Mobil: Data/luna/anul nașterii: .../.../...

E-mail:

Specifică numărul membrilor familiei: Venit/lună Studii

18. Ce cotidiene citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Ilberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pt. TV

20. Ai cumpăra o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1.
 2.
 3.

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni - 249.000 lei ☐ 6 luni - 497.000 lei ☐ 12 luni - 895.000 lei

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de l-am achitat cu mandat nr. pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc MEDIA CONTACT srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Semnătura

PC Games

ianuarie/2005

Sub auspiciul răngii

După un număr neașteptat de fad în materie de teste, ne așteaptă luna asta o ediție grea la propriu și la figurat, cu o avalanșă zdrobitoare jocuri care dau din coate să apară înaintea de sosirea sărbătorilor de iarnă. **Vampire: The Masquerade - Bloodlines**, **Need for Speed Underground 2**, **Medal of Honor: Pacific Assault**, **Pro Evolution Soccer 4**, **The Moment of Silence**, **Rollercoaster**

Tycoon 3, **Worms Forts**, **NBA Live 2005**, **FlatOut**, **Axis &... Que?!** Stați puțin, că nenea ăla uber-entuziast din scaunul lui Gordon se agită frenetic și-mi face tot felul de semne desperate... Ah da, și **Half-Life 2**, absolut! Dar ce-aș mai putea oare să spun acum, despre cel mai așteptat titlu al anului și, pesemne, cel mai rupere joc din ultimii ani? Că-i vom rezerva un test mamut? Că

iarna asta vom merge la colindat cu ranga? Că până la vară nu vom mai avea alt subiect de discuție la ședințele noastre post-redacționale? Doar asta se înțelege de la sine!

Numai pe frontul de luptă vom mai răsufla și noi liniștiți, după luni de zile de asalt neconținut. Cei de la EA au amânat lansarea lui **Battle for Middle-Earth** până prin 6 decembrie, așa că de

sărbători ne vom bucura de un bine-meritat armistițiu strategic. Totuși, până atunci vom mai avea încă mult de joacă și de lucru, că gluma-i glumă, dar... mi-e că Gordon va lua ad-literam zicala "cine nu-i gata, îi dau cu ranga"!

ZAPPA CU TREI IEZI

serban@pcgames.ro

Caseta redacțională

Redactor-șef
Ciprian Corolănu

 (Miron cu Steam)
cipri@pcgames.ro

Redactor executiv
Mircea Marian

 (Console Mio)
mircea@pcgames.ro

Redactor
Jăcint Erdel

 (Dimistrie Cândtemiri)
jacint@pcgames.ro

Redactor
Paul Sărățeanu

 (Mirror Costin)
paul@pcgames.ro

Redactor
Șerban Stokker

 (Zappa cu trei iezi)
serban@pcgames.ro

Corectură
Liana Corolănu
(Frăguta)

DTP
Alexoale Ioan
(DuTiePiști)

**CD-ROM/
Webmaster**
Király Tamás
(webhamster)
webmaster@pcgames.ro

Director
Gabriela Puchianu

Director executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

**DEPARTAMENT
MARKETING-PUBLICITATE**
RĂZVAN BELTECHI - tel:
0788.507.285
r.beltechi@mediacontact.ro
SÎNZIANA DEM - tel: 0788.343.942
s.dem@mediacontact.ro

Distribuție
SC Media Contact Distribuție SRL
Director distribuție: Onica Dorin
tel.: 0788.343.943
Director economic: Oana Noje
Belcin Ovidiu
Aurica Andrei - tel: 0359.401.086
e-mail: distributie@mediacontact.ro
vanzari@mediacontact.ro

Contabilitate
Sanda Ias
financiar@mediacontact.ro

Consilier juridic
Ioana Cloară
e-mail: juridic@mediacontact.ro

Producție CD-ROM:
SC Insert Media SRL - tel.:
0788.343.943

Producție:
SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea

Comenzi și abonamente:
Director: Ioana Andreea Pop,
Tel. 0788.344.494 ; 0259.441.523
abonamente@mediacontact.ro

Expediții:
Paul Mork
abonamente@mediacontact.ro

Reclamații:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Editor
SC MEDIA CONTACT srl

Materialul editorial din PC GAMES 4 FUN aparține SC MEDIA CONTACT SRL. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al SC MEDIA CONTACT SRL. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției
SC MEDIA CONTACT SRL

Oradea, str. Col. Buzoianu,
nr. 34, et. 1
CP. 54 OP. 7, Oradea,
cod 410094
tel.: 0259-441.523
e-mail:
pcgames@mediacontact.ro
redactie@pcgames.ro
homepage: www.pcgames.ro

Inserenți

RDS	2
T3	5
Ubisoft	13, 69, 91
Audiofon	15
Logitech	17
Best-Top.ro	27
TV Transilvania	39
Best Computers	43
Chipta	92

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea și editează următoarele publicații: PC Games, My Computer, CD Forum, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Alpha, Computer to Print, Matador, Security Magazin

Președinte: Dorel Puchianu

SC Media Contact SRL este membră B.R.A.T.

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

Bl. Ap. Cod poștal:

Telefon/Mobil: Data/luna/anul nașterii: / /

E-mail:

Specificați numărul membrilor familiei: Venit/lună



FII DJ.
FII DJ ADEVĂRAT.
FII DJ ADEVĂRAT LA UN PREȚ ADEVĂRAT.

DJ CONSOLE



panou spate



panou față

ACASĂ

LA PETRECERE

ÎN CLUB

Revoluționara Hercules DJ Console îți oferă acces la toate instrumentele unui DJ profesionist, fără a fi nevoie să cari lăzi de discuri. Doar conectezi laptopul sau PC-ul, niște boxe și începi. Dacă vrei, conectezi căștile sau microfonul și ești un DJ de nivel profesionist acasă, la o petrecere sau la club. Tot ce ai nevoie este aici!

- Plays Mp3's, WMA, .Wav, CD's
- Includes 24 bit sampling, 48KHz USB sound card
- 6 Independent outputs - surround sound ready
- Stereo line inputs
- Midi In/out, General Midi
- Optical & co-axial SPDIF input/output
- Bundled with a large suite of DJ software
- Compatible with some other DJ software
- 43 assorted buttons, wheels, knobs, high quality ALPS faders

- Durable ABS plastic carrying case converts to slip-proof base, shoulder strap
- Phosphorescent keys allow you to see control surface in low light
- Loop sample, cue, match beats, cross fade, scratch, EQ, effects, change pitch, quick search for songs
- Monitor while playing, talkover attenuation
- 102dB ADC, 106dB DAC
- USB 2 & 1 compatible
- ASIO 2.0 compatible



THE HERCULES DJ CONSOLE...UNREAL!

149 €*

Unic importator:
 Ubisoft România
 Str. Siret nr. 95,
 Sector 1, București
 Tel.: 021-5690600
 Fax: 021-5690601
 e-mail: sales@ubisoft.ro

www.hercules.com

* Preț de vânzare recomandat. Nu include TVA.

Produs disponibil în toate magazinele de specialitate

best
computers

DC
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

Ultra PRO
Computers

SENORG
ROMANIA SRL

alliance
computers

diverta

PROMOȚIE SENZAȚIONALĂ PENTRU TOAMNA 2004 !!!

7 Days Olala și 7 Days Mini 65g lansează promoția

"Fii cel mai tare din parcare!"

**O șansă unică pentru consumatori de a câștiga unul
din cele...**

5x Citroen C2



Mecanismul:

Găsește codul unic în ambalajele de 7Days Olala și 7 Days Mini 65g, trimite-l prin SMS sau prin poștă la Chipita România, și poți fi fericitul câștigător al unui Citroen C2.

Toamna a fost întotdeauna cea mai bună perioadă pentru vânzarea croissantelor.

În acest an, cu această promoție, va fi atins un nou record !!

**Nu pierde ocazia !!
COMANDĂ ACUM !!!**



** Mai multe informații despre extrageri și mecanismul promoției se găsesc pe ambalajele produselor 7 Days Olala și 7 Days Mini 65g*

